

ET P.C.

N°12 7 F.
7 janvier 1987
Belgique : 54 FB - Suisse : 2,20 FS
M-1636-12-7F

NOUVEAU !

La synthèse vocale sans interface pour CPC et le dessin industriel sur Amstrad.

Gagnez 150 logiciels et un disque dur 20 Mégas.

EXCALIBUR présente
FAÏAL
AMSTRAD

STARGLIDER
MACHINE VERSUS MAN

1001 B.C.
a Mediterranean Odyssey

DURELL
THANATOS
AMSTRAD

LÀ !! UN JOYSTICK SAUVAGE !

MANGEZ DU POISSON

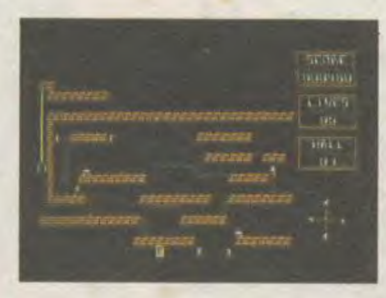
ARIOLASOFT, LE SOFT DES HEROS.



LES MINES DU ROI AQUANTUS.

Découvrirez-vous l'or du plus puissant monarque de tous les temps? Éviterez-vous les dangereuses momies? La réussite est au bout de vos doigts avec cet enrichissant jeu d'adresse doté de 48 tableaux différents et d'un mode éditeur pour créer vos propres écrans.

MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS





DISPONIBLE EN CASSETTE ET DISQUETTE POUR AMSTRAD.



PROMOPRESS

Directeur de la publication : Gérard CECCALDI

Rédacteur en chef : Philippe MARTIN

Directrice technique : Benoîte PICAUD

Secrétaire de rédaction : Karim BOUDOU

Secrétariat : Martine CHEVALIER

Maquette : Jean-Marc GASNOT, Jean-Yves DUHOO

Le dessin de couverture est de : THIRIET

Ont participé à ce numéro : Alian, Jeanne Alyse, Sylvain de Cazenave, Chérif, Jean-Patrick Mandelieu, Nikita José Ricardo, Pierre Rital, Robby, Spiral, Richard Wilfram, Olivier Zythoun.

Editeur : SHIFT EDITIONS, 24 rue Baron, 75017 PARIS. Tel : (1) 42 63 82 02. Télex : 281260F SHIFT

Distribution NMPP RC 83 B 6621

Imprimerie : Dulac et Jardin SA, Evreux.

Chef de publicité : Véronique PELOSO Tel : (1) 42 63 49 94.

SOMMAIRE

EDITO

Le mois de janvier est toujours celui des bonnes résolutions. A peine sorti des vapeurs du réveillon on se dit que, cette année, on va faire plus fort, plus beau, plus performant. Vous nous avez témoigné, durant les trois premiers mois de notre existence, un enthousiasme stimulant. Une raison de plus pour avoir la pêche. Dès le prochain numéro, vous trouverez en ces pages de nouvelles rubriques qui répondront à votre nombreux courrier. Je ne vous en dis pas plus, à la semaine prochaine...

Philippe Martin.

AMSTRADEBDO ET ARIOLASOFT VOUS OFFRENT 150 LOGICIELS

Cette semaine, ARIOLASOFT vous propose les aventures palpitantes des MINES DU ROI AQUANTUS et vous offre soixante-quinze logiciels gratuits. La coutume étant ce qu'elle est, AMSTRADEBDO double la mise.



Pour participer au tirage au sort et recevoir ce super jeu d'arcade aventure, envoyez-nous une carte postale avec vos nom et adresse complète à : AMSTRADEBDO, CONCOURS ARIOLASOFT, 24, rue Baron 75017 PARIS



THANATOS DURELL UBI-SOFT

AH, LES FEMMES, LES FEMMES ! ON LE SAIT DEPUIS la plus lointaine antiquité, les femmes ont toujours été la cause de sanglants conflits, d'ignominieux fratricides et de complots machiavéliques ourdis dans l'ombre. Combien de marins, combien de capitaines, pour un joli minois, pour un mouchoir de soie, qui sont partis joyeux se faire casser la tête, ne sont point revenus ou bien très mal en point. Mais la perspective d'une nuit de pur délire dans les tentacules d'une Messaline, ou celle, moins excitante, de sa reconnaissance, a toujours fait se dresser sur ses ergots le moindre jeune coq en mal de sensations fortes. La vieille recette de la princesse emprisonnée au sommet d'une tour lugubre fonctionne encore. On peut même imaginer, si l'on a le délire facile, que ce donjon humide est gardé par un dragon affamé et cruel et qu'un preux chevalier va venir affronter la bête, armé de sa seule témérité et de quelques objets qu'il aura, tel un ramasseur de champignons moyen, récoltés au bord du chemin. Mais avec THANATOS on sort un peu des schémas classiques. Car les concepteurs, en voulant fait preuve, soit de beaucoup d'originalité, soit de perversité, ont inversé le processus. C'est le dragon qui, ici, fait office de "bon". Et l'on se demande bien quelles peuvent être les raisons qui le poussent ainsi à s'exposer aux pires dangers pour courir et voler à la rescousse d'une aimable princesse qui, à n'en pas douter, ne lui sera bonne à rien. N'empêche, aider le digne dragon à prendre sa revanche sur les Siegfrid et les St George, sur des siècles de contes et d'épopées à son désavantage, est tout à la fois nouveau, jubilatoire et juste.

UNE NUÉE D'ABEILLES SAUVAGES ou une volée de pierres, selon le degré de difficulté sélectionné (de 1 à...8 !) sera la première épreuve rencontrée par notre reptile ailé et laid. Il vole, marche, mâche et crache du feu. Ce dragon là est, à lui seul, le grand intérêt de THANATOS. Les concepteurs en ont en effet soigné particulièrement le graphisme et l'animation. Lorsqu'il se déplace, l'ensemble de l'animal est en mouvement, ce qui le rend d'autant plus amusant à manipuler. Mais, plutôt du genre balourd, ce n'est pas sans humour qu'il a été conçu. Il vous faudra donc faire très, très attention à ne pas vous laisser piéger par ses airs débonnaires et sa démarche lourdingue ! Surtout si vous voulez saisir rochers ou soldats pour en faire des armes. Ces hommes qui se jettent sans vergogne sur notre Dragon pour lui faire son affaire, vous pouvez en effet les utiliser, au choix, comme massue, marche-pieds, tapis de bain, amuse-gueule, rillette-cresson, ou vous en tamponner le coquillard. Mais, je le répète, il faut faire preuve de beaucoup de dextérité et caresser votre joystick avec délicatesse si vous ne voulez pas que notre dragon souffre d'éjection précoce, et passe bêtement au-dessus de ses proies. Ces soldats décapités ajoutés aux abeilles calcinées ne constituent en fait qu'un moyen pour atteindre un score honorable.

Vous l'aurez donc compris, THANATOS concilie le jeu d'arcade et un modèle d'aventure. Même s'il fait peu appel à la réflexion, même si les péripéties de l'aventure ne sont pas, au bout du compte, bourrées de surprise, le jeu est loin d'être reposant. D'abord parce que, grâce à la personnalité de notre héros, tellement différente, on n'a pas envie, ici moins qu'ailleurs, de le voir clamser. Ensuite, parce que deux indicateurs en bas de l'écran, sur lesquels il convient de jeter un coup d'œil dès que l'on a une minute, sont susceptibles de faire monter la tension. A droite, une espèce de sablier indique non pas le temps, mais les réserves en combustible du dragon. Celui-ci doit dévorer une sorcière pour recharger ses batteries s'il veut continuer à faire des grillades de ses ennemis. A gauche, le cœur du drag bat au rythme de ses émotions, des attaques qu'il subit, ou des efforts frénétiques qu'il fait parfois pous s'arracher à la pesanteur terrestre. Autre variante à THANATOS, faire claquer le reptile d'un infarctus le plus rapidement possible. Autre variante à THANATOS, faire claquer l'utilisateur le plus rapidement possible. Autre variante à THANATOS, faire claquer le lecteur le plus rapidement possible. C'est fait ? OK, on continue.

C'EST BIEN BEAU TOUT ÇA, MAIS COMMENT C'EST qu'on délivre la princesse ? En fait, je le répète, si vous parvenez à manipuler correctement l'animal, ce jeu est d'une simplicité enfantine. Il vous procurera donc une joie de même nature. Pour délivrer votre dulcinée, il vous suffit simplement d'avancer, de château en château, en faisant fi de tous les dangers qui risquent d'entraver votre progression. Le parcours n'est toutefois pas toujours désagréable, les paysages, dans le genre sommaire, sont plutôt jolis. A chaque château, il vous faudra passer une lourde porte de bois, derrière laquelle la princesse vous tend les bras. Et ainsi de suite jusqu'au dernier château, où la petite est enfin à l'abri.

Bien entendu, vous n'êtes alors pas au bout de vos peines, car quelques pièges bien corsés vous sont encore réservés. Une étendue d'eau apparemment paisible peut abriter de terribles monstres abyssaux et un autre dragon, méchant tout plein celui-là, vous attend peut être au fin fond d'une caverne sombre.

Rien de très original là-dedans certes, mais la richesse du graphisme et de l'animation renouvelle l'intérêt de ce jeu d'arcade enrichi de multiples trouvailles visuelles. Sans compter que les concepteurs ont eu l'intelligence de limiter la musique de ce soft aux palpitations cardiaques du dragon, augmentant ainsi considérablement la tension lors des assauts. On n'a malheureusement pas prévu de sécurité pour l'utilisateur qui risque fort de se laisser prendre à la frénésie de ces combats. La notice, simple mais suffisamment explicite, ne met pas en garde contre ce genre d'incidents dont vous saurez vous garder... après avoir épuisé cinq ou six vies.

NOTE, TECHNIQUE 15/20

NOTICE : 15. En Français et explicite.
GRAPHISME : 15. Le drag m'a soufflé !
ANIMATION : 18. Les demi-tours du dragon sont renversants.
SON/BRUITAGE : 14. Ah, ce cœur qui bat la chamade.
INTERET : 15. Pour l'amour de la belle.
ORIGINALITE : 14. Pour la beauté de la bête.
QUALITE/PRIX : 14. Pour la beauté du geste.
AUTRE : 14. Vraiment impayable le dragon.



STARGLIDER RAINBIRD



PAR ALPHA DU CENTAURE ET BELTÉGEUSE RÉUNIES ! Mon laser à projection de plasma ionisé et canons en tungstène triphasés (12350 crédits galactiques chez tous les bons revendeurs de Ganimède) est encore tombé en panne ! Comment vais-je donc pouvoir réduire tous ces pirates de l'espace en poussières atomiques ? Je vous le demande ! Ah, ça y est, y remarche. Entre nous, c'est pas dommage, parce que sans lui je ne sais vraiment pas ce que je pourrais faire pour sauver ma peau. De toutes manières, la journée avait mal commencé, alors... D'abord mes tartines au beurre synthétique de ce matin étaient trop brûlées. Ensuite, mon vaisseau spatial d'attaque en vol et au sol (AIRBORNE GROUND ATTACK VEHICLE pour les béotiens qui ne parlent pas le Galactais standard) avait une fuite dans ses réservoirs d'hydronimbus atomiques. Des gouttes pleuvaient par terre, et j'ai dû tout essuyer. Après ça, j'étais en vol, tranquille, à jouer sur mon nano-ordinateur 4096 bits, lorsque je me suis retrouvé sur une planète étrange. J'ai certainement dû glisser dans une faille du continuum spatio-temporel. Eh dis donc, pas tellement accueillants les autochtones ! On dirait même qu'ils vont carrément essayer de me tirer dessus ? NON MAIS ÇA VA PAS LA TÊTE ? Mais ils tirent vraiment ces enfl... Puisque c'est comme ça, ils vont regretter le jour où je m'appelle et ils se souviendront de comment je suis né. Enfin presque. D'abord, ils ont une sale tête. Je dis ça sans aucune acrimonie, uniquement par soucis d'informations objectives. Tenez, par exemple, celui qui me tire dessus en ce moment précis. Vous avez vu comment il marche ! Il est monté sur deux grosses pattes et dodeline à chaque fois qu'il fait un pas. En plus, un vaisseau spatial marcheur, faut vraiment être bizarre pour construire ça. Ça me rappelle un vieux film de la préhistoire de je ne sais plus quelle planète du troisième système : STAR WARS, je crois. Et puis regardez donc ce vaisseau ovale qui largue des mines. Je n'arrive même pas à le détruire tellement sa cuirasse est solide. D'ailleurs, je crois que son constructeur l'a nommé "LORICAIRE" (Vous savez, comme le poisson téléostéen), en raison de la puissance de son blindage. Allez hop, pas de quartier, je pulvérise tout cela en poussières microscopiques avec mes missiles à auto-booster détartrant incorporés. Ouf, ça commence à aller mieux. je ne sais toujours pas ce que je peux faire pour me sortir de cette galère. Tiens, une station service. je vais refaire le plein vite fait.

.“ Vous prenez la carte écarlate de la fédération SAPHIR ? Non ! Décidément, c'est pas mon jour” Après avoir résolu ce petit problème d'une manière diplomatique et enterré le cadavre du malheureux pompiste, je repars (n'allez surtout pas croire que. Il était cardiaque, c'est tout...). Ah, ça va être à mon tour de passer à l'attaque. De toute la vitesse de mon propulseur-antigravitique, je commence à tournoyer dans tous les sens. J'ai mis à pleine puissance mes bouciiers à inducteurs moléculaires, et en avant pour la baston les keums...

AVANT D'ALLER PLUS LOIN DANS CET ARTICLE, je vous dois, amis lecteurs, une confession. Ma conscience n'est pas pure. Il m'arrive, je vous l'avoue à ma plus grande honte, de jouer parfois, (rarement, je vous rassure), sur ATARI 520 ST. Je sais, je sais, malheur à moi... Toujours est-il que trois jours avant de recevoir STARGLIDER j'ai vu de mes yeux vu le même programme tourner sur le 16 bits en question. Le soft était plutôt bon, voire même complètement génial. Alors, en le voyant arriver sur CPC, un grand doute existentiel m'a pris. Dois-je ou ne dois-je pas critiquer ce logiciel. *A priori*, l'adaptation ne pourra que me sembler plutôt moyenne, voire même carrément nulle, non ? Non ! Une fois STARGLIDER chargé, je me suis aperçu avec une joie proche du délire qu'il était toujours aussi bon, ou presque. D'accord, d'accord, les graphismes ont perdu de leur beauté sauvage et l'animation de son délié fabuleux. Ok, le tout se déroule bien moins vite et possède une richesse moins importante. Et alors ? N'écoutez pas les langues de vipères qui ne manqueront pas de se manifester, STARGLIDER sur AMSTRAD, ça déménage vraiment un maximum. Ma confession étant terminée, je me sens soulagé et je vais pouvoir vous parler du programme.

L'ÉCRAN AFFICHE LE TABLEAU DE BORD DE VOTRE VAISSEAU. En bas se trouvent des indicateurs et voyants d'utilités diverses. Le radar est indispensable si l'on veut se repérer sur cette planète hystéro et le niveau d'énergie et le degré de résistance des boucliers sont primordiaux à qui veut voyager loin. Ménagez votre monture galactique en n'oubliant pas d'aller faire régulièrement le plein dans les stations prévues à cette effet et surtout, surtout, flinguez systématiquement et sans réfléchir tout ce qui bouge. Super, non ? On se croirait dans une manif tellement il y a de monde en face de vous. l'écran principal de votre appareil vous montre les vaisseaux ennemis qui se ruent à l'attaque. Ils sont représentés en FIL-DE-FER (sans surfaces pleines), mais cela ne nuit pas à la beauté de l'ensemble. Il y a au moins vingt ou trente types différents, je n'ai même pas pu compter. Ils sont tous superbes en règle générale. Outre les bipèdes et autres poissons précités, notons la présence de chars d'assaut, de fusées, de fleurs (!) mécaniques... tous diaboliquement intelligents (ils ne restent guère plus de deux secondes de suite dans votre ligne de mire). L'animation est magnifique, ultra-rapide, et sans le moindre à-coups. Le jeu évolue à une très grande vitesse et il n'est pas aisé de réussir à se défendre tout en repérant les bases ou les centres de ravitaillement à atteindre. Les concepteurs de STARGLIDER ont même été jusqu'à écrire une nouvelle de science-fiction tirée du logiciel (70 pages environ). Elle est de très bonne facture, mais en Anglais. Au total, un programme passionnant, qui a certainement une belle carrière devant lui.

NOTE, TECHNIQUE 16/20

NOTICE : 13. Très complète, mais en Anglais.
GRAPHISME : 15. Pas mauvais, loin de là, mais négligé au profit de l'animation.
ANIMATION : 18. Speedante et ultra-bien faite.
SON/BRUITAGE : 13. Pas un chef-d'œuvre immortel.
INTERET : 17. Il faut tirer, mais AUSSI réfléchir.
ORIGINALITE : 16. La gestion des combats est très bien faite.
QUALITE/PRIX : 16. Rien à dire, c'est pas une arnaque...
AUTRE : 16. Un succès en perspective.



FAÏAL EXCALIBUR



NOTE, TECHNIQUE 15/20

NOTICE : 15. Juste ce qu'il faut savoir.
GRAPHISME : 17. De jolies pages graphiques.
ANIMATION : /
SON/BRUITAGE : 11. De temps à autres, quand il le faut.
INTERET : 14. Trois scénarios assez riches.
ORIGINALITE : 16. Du texte, mais très prenant et beaucoup d'action.
QUALITE/PRIX : 15. Très bien.
AUTRE : 16. Une suite est prévue suivant le succès de cet essai.

ET HERDELL FUT... C'ETAIT UN HOMME FIER ET ROBUSTE, intelligent et sage. On ne pouvait dire qu'il était beau. Il était même franchement repoussant. Hâbleur, il était un habile commerçant et possédait une grande résistance du fait de sa force.
Las de la vie qu'il menait jusqu'à présent, il décida, un jour, de partir à l'aventure. Partir découvrir de nouveaux horizons, loin des chèvres qu'il faut traire tous les matins, loin des tumultes de la capitale...
Il se dirigea vers le pays de FAÏAL, pays propice à satisfaire sa soif d'exploits héroïques.
Il se sentait l'âme d'un conquérant et décida d'aller proposer ses services à SHALIDHAR, le roi des cinq provinces.
Arrivé bientôt aux portes de la ville, il put remarquer deux gardes qui demandaient leurs laissez-passer à tous les nouveaux venus de la cité fortifiée. Ce n'était pas cela qui allait arrêter notre héros. Il s'avança d'un pas décidé...

- HALTE LÀ MÉCREANT ! QUI ES-TU ET OU COMPTES-TU ALLER de ce pas ?
- Je suis messire HERDELL et je dois avoir une entrevue avec le roi dans les plus brefs délais !
- Ha ha ha ! Montre-moi ton ordre de passage, nous verrons après si tu peux être reçu par le roi !
HERDELL posa alors son fardeau et extirpa d'une de ses poches une petite carte bleue qu'il tendit au soldat. Celui-ci s'éclipsa quelques minutes dans le poste de garde, puis revint en affichant un sourire de satisfaction presque sadique.
- Hé hé, qui croyais-tu duper vil scélérat ? ! Le CPC (Castle Pass Computer) m'indique que ta carte est expirée depuis fin 1334. Allons, passe ton chemin et que je ne te revoies plus traîner aux alentours du château !



Désappointé, notre héros dut faire demi-tour. Il essaya de trouver une brèche dans l'enceinte de la forteresse, mais ses murs étaient solides et infranchissables. C'est alors qu'il avisa une caravane de marchands qui allait rentrer dans la ville. Après une longue discussion il put convaincre un des commerçants de le laisser monter dans sa carriole, dissimulé sous les sacs de marchandises diverses.
La fouille du convoi fut sommaire et notre aventurier passa la porte de la grande cité sans encombres.
Fatigué par ses péripéties, HERDELL s'enfonça dans les ruelles du bas FAÏAL à la recherche d'une bonne table et d'un gîte. Il entra dans la première auberge venue : "AU SANGLIER AGILE". L'intérieur ne payait pas de mine mais le tenancier l'accueillit à bras ouvert.
Il but une bonne rasade d'un vin amer... L'action se précipita !
Un homme vêtu d'habits aux armoiries de FAÏAL entra précipitamment et posa sur la table où dînait HERDELL un parchemin frappé du sceau royal. Il expliqua qu'il s'agissait d'un pli confidentiel réservé à notre aventurier et à lui seul. Il ressortit précipitamment...

- L'ATMOSPHÈRE EST PESANTE DANS CETTE FORÊT...
- Me voilà au fait de ma mission. Depuis six heures que j'ai quitté FAÏAL, je marche seul sur ce chemin. Pas vraiment fréquenté le coin... Que vois-je au loin ? ! Un arrêt d'autobus ? Non ! Une pancarte indicatrice.
Un coup d'œil sur mon plan m'indique la bonne direction. Toujours pas âme qui vive, cela devient inquiétant.
- Ah, enfin quelqu'un ! Seulement, il a l'air en très mauvais état. Hummm, effectivement, cet homme a été déchiqueté par quelques créatures maléfiques.
- J'entends des bruits. Vite, dissimulons-nous.
- Bon sang ! Les deux monstres qui viennent de sauter des arbres pour achever ce malheureux sont vraiment horribles. Utilisons la magie pour les mettre en déroute.
- FORCES-DU-BIEN, ABATTEZ-VOUS-SUR-CES-DEMONS ! (sort magique de très haut niveau garanti AMSTRADEBDO particulièrement efficace contre les ours).
- Ha ha ha ! Ces ignobles bêtes ont été pulvérisées par ma puissance. Je les fouille et découvre sur elles un parchemin qui me sera très utile pour la suite de ma quête.
Poursuivant son chemin, HERDELL arrive à un embranchement où une pancarte indique plusieurs directions : - école de magie, - Lac sans fond, - fin d'interdiction de stationner et - école d'agilité.
Résolu, il s'engage dans cette dernière direction... Quelles épreuves l'attendent cette fois-ci ? Sortira-t-il victorieux de cette aventure pleine de rebondissements ? Seule, la façon dont vous jouerez le scénario en dépendra...

FANTASTIQUE FAÏAL QUI VOUS PLONGE DANS L'UNIVERS DES JEUX DE RÔLES !
Alors là, je suis comblé. Si, si, vraiment. En jouant j'avais tout à fait l'impression que mon Amstrad était un véritable maître de jeu et qu'il me dirigeait dans les aventures les plus dangereuses. Ce logiciel est à l'origine une adaptation des LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS. Mais il est bien plus que cela. Le livre oblige à tourner sans cesse des pages et revenir en arrière dans les chapitres, là, l'ordinateur s'occupe de tout pour votre plus grand plaisir. On retrouve tous les ingrédients des jeux de rôles classiques. La création du personnage avec ses différentes caractéristiques (vigueur, intelligence, sagesse, etc.) dont découlent différentes aptitudes (grimper, marchander, convaincre, etc.). Votre héros commence au niveau un et pourra acquérir de l'expérience au cours des trois scénarios différents proposés sur la disquette.
De très jolies pages graphiques agrémentent l'aventure (notamment pour présenter les monstres que l'on va combattre) mais ATTENTION (et dites pas que j'vous ai pas prévenu !) ! Le jeu est essentiellement texte. Des textes très prenants qui proposent souvent plusieurs choix d'actions possibles. Les noms à retenir ou les mots importants sont dans des couleurs différentes. C'est agréable à lire (aucune fôtes d'hortographe) et ça n'agresse pas du tout les yeux. A tout moment vous pouvez consulter l'état physique et moral de votre personnage grâce à une option INTENDANCE. Un regret, on ne peut pas fuir lors d'un combat qui tourne mal. Par contre la possibilité de sauver une aventure en cours de jeu est appréciable. Pour les inconditionnels, FAÏAL est tout à fait satisfaisant. Vivement une suite !

1001 BC ERE INFORMATIQUE

- MAIS DANS QUELLE GALÈRE ALLAIS-JE ME METTRE ? - Moi le fils de Laerte, après avoir combattu des années durant, j'allais enfin pouvoir revoir ma patrie. Retrouver ma femme, la belle PENELOPE. Je pouvais enfin rentrer au pays, diriger mes sujets, gérer mes terres. Après tant de combats, j'aspirais au repos du guerrier.- Moi ULYSSE remontais enfin sur mon fier vaisseau, et les flots allaient me porter jusqu'à ITAQUE la belle... - Tiens, mais c'est pas original comme jeu d'aventure ça ? !
- Pardon ? Les aventures sur Amstrad que nous avions connues jusqu'à présent étaient de tous les genres : policier, humour, fiction... Mais jamais une reconstitution du voyage de retour de ULYSSE vers ses terres de ITAQUE. Cette histoire vieille comme le temps, si merveilleusement bien contée par HOMERE dans son Odyssée. Oui, durant ce voyage qui dura dix ans, après les dix années de guerre à Troie, ULYSSE a vécu de fantastiques aventures à travers le monde plein de mystère des puissants dieux de la Grèce antique.
- Mais CHUUUUUUTTTT ! Ecoutons la suite de cette fresque historique...

- EURYLOQUE ! POLITES ! ELPENOR ! PERIMEDE ! Vous êtes tous là mes fidèles compagnons. Allons ! Hissons les voiles pendant que les vents nous sont favorables. Ils nous pousseront au loin de ces côtes maudites que je ne veux plus jamais revoir. Nous allons enfin rentrer chez nous. Réjouissons-nous, notre départ précipité n'en est que plus agréable !
- Puisse, EOLE, le dieu de tous les vents, nous être favorable et guider notre bateau (une galère, oui !) vers le bon phare.
- Voyez, mes frères comme nos voiles sont gonflées, le grand large nous attire ! Mais aurons-nous de quoi nous alimenter si nous n'accostons pas rapidement sur une terre accueillante ?

La nuit tombe et dans le ciel dégagé de tout nuage, on aperçoit la constellation d'ORION qui veille sur le navire de guerre.
Le lendemain, la faim tenaille les hommes, ils n'ont rien mangé depuis deux jours maintenant. Mais n'est-ce pas une terre que l'on aperçoit, là-bas, à l'horizon ?
- Courage, mes valeureux amis, nous allons bientôt pouvoir accoster et le produit de notre chasse calmera nos estomacs.
Quelques coups de rames et un créneau plus tard...
- Nous touchons enfin la terre ferme. Hummmm, bien étrange île que celle ci. Regardez, elle semble tout à la fois aride et fertile. Mais avançons encore...
- Ulysse ! Regarde les bêtes dans cet enclos. Ne pourrions nous pas les sacrifier à POSEÏDON ? Sa clémence nous serait bien utile durant notre voyage.
Mais, à leur approche, les bêtes s'enfuient et, au loin, le tonnerre gronde ! Des éclairs déchirent le ciel, si bleu jusqu'à présent.
- Il serait peu- être préférable de nous en aller de ce lieu ! Retournons sur le bateau et laissons-nous porter au gré des flots et des dieux.
ULYSSE comprend alors que ce voyage de retour risque d'être plus long que prévu.
Et, ainsi, au gré des vents, il se retrouve avec son équipage en vue d'une nouvelle côte.
Tout le monde débarque et visite les terres alentours.
ULYSSE de dirige vers la seule habitation de l'île. Lorsque sur le chemin....
- Mais que se passe-t-il ? Quelle est donc cette étrange sensation que je ressens ? Ce flottement dans l'air ? ! Oui, c'est ça ! Quel est ce parfum que je devine si subtil ? Haaaaa, mais n'ai-je jamais senti odeur aussi délicate ?
Haaa Zut ! Je n'arrive pas à définir ce que je respire. Ce parfum, il est... Haa, je ne sais comment dire ! C'est dans l'air, c'est.... Hummmmm...

Alors, un jeune homme blond sort des buissons
- Mais ce parfum, mais c'est bien sûr ! Mais c'était bien ça ce parfum si léger, c'est HERMES (ce sont les Grecs qui en parlent le mieux !).
- Prends garde noble ULYSSE ! En suivant ce chemin, tu vas chez CIRCE, aussi je voudrais te donner cette herbe de vie. Elle te protégera contre le breuvage de la déesse. Une fois absorbé, ce filtre te transformerait en animal domestique. Si tu manges l'herbe tu éviteras ce triste sort ; mais ne repousse pas ensuite les avances de CIRCE.
Sur ces derniers conseils ULYSSE se dirige vers la demeure. Une femme l'attend sur le pas de la porte et....
- Dis-donc chéri, tu montes ? J'te ferais boire de l'ambroisie, un valeureux guerrier comme toi doit avoir besoin de repos. Il accepte. Et, avant d'ingurgiter le contenu du gobelet, il avale l'herbe de vie. Du coup, CIRCE n'en croit pas ses yeux.
- Mais ? ! Tu serais donc le vaillant et rusé ULYSSE ? ! Faut fêter ça ! !
Et les vêtements de la femme tombe à ses pieds. Nue, elle invite ULYSSE à un moment de détente....
- Je...---biiiiiip--- (Pfff, censurer un truc qui s'est fait il y a des centaines et des centaines d'années !).

Puis....
- Je vais délivrer tes compagnons, ceux que j'avais transformés en cochons.
Voilà donc une infime partie des exploits et aventures d'ULYSSE. Il sera au gré des vents promené un peu partout. Et à chaque étape, chaque rencontre, il affrontera une épreuve.

LA TRANSPOSITION DE L'ODYSSÉE EST FIDÈLE.
Le jeu respecte parfaitement le récit d'HOMERE. Le scénario est sans faille (et pour cause !) et ne sera qu'une révision pour les fanas de la mythologie Grecque. La réalisation est, elle aussi, impeccable.
Vous êtes ULYSSE et l'ordinateur prend en charge les autres personnages quand ils ne sont pas impliqués dans le déroulement de l'épopée. Si besoin est, et à tout moment, vous pouvez contrôler leurs actions. Mais il vous faudra auparavant bien prendre en compte tout les paramètres de l'aventure. Sur l'écran on trouve, en haut à droite, un indicateur du temps qui passe, une boussole, une carte avec les différents lieux à visiter marqués d'un point noir et la direction du vent (important ça !). Le bateau se déplace sur la carte avec les flèches du curseur. En haut à gauche, les images graphiques des lieux explorés. Les dessins sont simplistes mais suffisent à la compréhension de l'aventure. En bas de l'écran ensuite, se trouve la fenêtre de dialogues, où l'ordinateur affiche le déroulement des actions, et deux lignes pour la saisie de vos ordres. Outre ces multiples données, le jeu est agrémenté de quelques animations et de petits bruitages corrects. Un détail souvent négligé dans les jeux d'aventures... Au bout du compte, l'épopée complète devrait se résoudre assez rapidement car il n'est pas prévu de sauvegarde en cours de partie. Dans son ensemble, 1001 BC est donc très satisfaisant.



NOTE, TECHNIQUE 15/20



NOTICE : 14. Succinte mais complète.
GRAPHISME : 13. Simple mais sympathique.
ANIMATION : 15. C'est encore rare les animations dans les jeux d'aventure.
SON/BRUITAGE : 15. Même remarque que ci-dessus en remplaçant animation par son/bruitage.
INTERET : 17. Une bonne leçon de mythologie grecque.
ORIGINALITE : 15. Le déplacement du bateau et les vents. Sympa.
AUTRE : 14. L'Amstrad mieux qu'HOMERE.

CROCOBOUTIQUES

ESAT SOFTWARE

Ouverture d'un magasin spécialisé AMSTRAD.
Des prix extraordinaires pour une gamme de jeux incroyables.
Un programmeur à votre écoute.

55 - 57 rue du Tondu
33000 BORDEAUX
Tél. 56.96.35.23.

ALPHASOFT

COMPTABILITE GENERALE JUSQU'AU BILAN
750 frs TTC
40 Frs PORT PTT RECOMMANDE URGENT

UN EXCELLENT RAPPORT QUALITE / PRIX POUR
AMSTRAD PCW 8256 / 8512

255, avenue Berthelot
69008 LYON - Tél : 78 09 09 63

LENS MICRO INFORMATIQUE

Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil
94300 VINCENNES
Tél. : (1) 43.28.22.06
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h,
LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

LIM

ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES

Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD

Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. : **47.27.29.00**



Revendeur agréé AMSTRAD FRANCE
Revendeur THOMSON

Grand choix de logiciels AMSTRAD
DISQUETTES tous formats
Produits Informatiques divers

34, rue de la République
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28

VIDE SHOP

l'espace le plus micro de Paris !

Prix Club ! ! !

251, bd Raspail, 75014 Paris. M° Raspail. Tél. 43.21.54.45
50, rue de Richelieu, 75001 Paris. Tél. 42.96.93.95.
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h.

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS
Tél. 40 20 01 20
Métro Louvre à 15 m
Parking à 20 m

Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

Livres et presse informatique à consulter
Plusieurs centaines de logiciels en essai sur place
Possibilité de crédit

AMSTRAD

CPC 464 MC	2680
CPC 464 C	3980
CPC 6128 MC	3990
CPC 6128 C	5290
PCW 8256	5920
PCW 8512	7680
LECTEUR DISK DD1	1990
LECTEUR DISK FD1	1790
CRAYON OPTIQUE	290
SYNTH VOCALE	490
MODEM DIGITELEC	1490
SOURIS	690
CRAYON OPTIQUE DKT	190
EXTENSION 64K RAM	450
EXTENSION 256K RAM	890
SILICON DISK	990
EXT 256K POUR PCW	590

JEUX

3D GRAND PRIX	89	139
5e AXE	169	185
AIRWOLF	89	125
ALIEN HIGHWAY	89	129
ASPHALT	94	129
BALLBLAZER	94	129
BATAILLE D'ANGL	109	190
BATMAN	89	133
BIGGLES	94	139
BILLY BANLIEUE	129	166
BOMB JACK	89	139
BOULDER DASH 3	99	159
CAULDRON II	89	119
COLOS CHESS 4	114	165
COMMANDO	89	139
COMPUTER 10 T 2	94	189
CONTAMINATION	109	190
CRAFTON ET XUNK	109	186
DAMBUSTER	99	145
DANDARE	99	129
DESERT FOX	89	139
DRAGON'S LAIR	89	139
EDEN BLUES	109	186
ELITE	139	210
EQUINOX	109	159
FAIRLIGHT	94	145
FLIGTER PILOT	89	129
GALVAN	89	139
GHOST'N'GOBLINS	89	135
GOLD HITS	109	129
GRAND PRIX 500cc	109	149
GREEN BERET	89	135
GUNFRIGHT	89	
HACKER	99	159
HEAVY ON MAGIC	94	165
HIGHLANDER	89	139
HIGHWAY ENCOUNTER	99	139
IMPOSSIBLE MISS	94	159
JACK THE NIPPER	89	119
JEUX SANS FR	89	139
KNIGHT GAMES	89	125
KNIGHT RAIDERS	89	135
KUNG FU MASTER	89	135
L'AFFAIRE VERA CRUZ	195	
L'HERITAGE	169	169
L'HERITAGE 2	129	169
LA GESTE D'ARTILLAC	239	239
LEADER BOARD	89	139
MACADAM BUMPER	119	169
MANDRAGORE	195	249
MARACAIBO	129	175
MARMAID MADNESS	89	139
MIAMI VICE	85	139
MINES DU ROI AQUANTUS	125	175
MISSION ELEVATOR	99	155
MOVIE	89	139
MUSIC SYSTEM	165	239
NEXOR	89	139
NEXUS	89	145
NICK FALDO'S OPEN GOLF	99	139
NODES OF YESOD	99	139
NOMAD	109	
PACIFIC	109	139
PAPERBOY	89	139
PING PONG	79	139
PSI 5 TC	95	
RAMBO	79	139
REBEL PLANET	89	139
RESCUE ON FRACTALUS	89	139
RETURN OF EXPL FIST	99	139
REVOLUTION	99	139
ROBBOT	109	169
ROOMTEN	89	139
SABOTEUR	89	139
SAI COMBAT	89	139
SAMANTHA FOX	89	139
SAPIENS	119	169
SCRABBLE	169	239
SCRAM	169	
SHOGUN	99	159
SILENT SERVICE	89	139
SKYFOX	95	139
SORCERY	89	129
SPACE SHUTTLE	99	139
SPINDIZZY	89	145
SPITFIRE 40	89	125
SPY VS SPY	89	155
STREET HAWK	89	139
STRIKE FORCE HARRIER	95	129
TAU CETI	89	149
TEMPLE OF TERROR	89	139
THEATRE EUROPE	109	179
THEY SOLD A MILLION	89	139
THEY SOLD A MILLION 2	99	139
TLL	89	139
TOAD RUNNER	109	159
TOBRUCK	109	139
TOMAHAWK	89	139
TURBO ESPRIT	99	
V	89	139
WAY OF EXPLODIND FIST	85	179
WAY OF THE TIGER	89	139
WHO DARES WIN	89	139
WINTER GAMES	89	139
WORLD CUP CARNIVAL	99	149
XARQ	99	139
YE AR KUNG FU	89	139
ZOMBIE		159
ZORRO	89	139

UTILITAIRES

AMSWORD	150	
D BASE 2		650
D.AM.S	290	390
DATAMAT		450
LORIGRAPH	210	340
MULTIPLAN		499
SUPERPAINT		390
TEXTOMAT		450
TURBO PASCAL		590
TURBO TOOLBOX		590
TURBO TUTOR		390
WORDSTAR POCKET		790

BON DE COMMANDE A RETOURNER A ; **INFOMANIE 3, rue Perrault 75001 PARIS**

Nom ______
Prénom ______
Adresse ______

Tél ______
Machine ______
Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat lettre ☐ paiement à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement
Pour toutes commandes inférieures à 250 F, particpation de 20 F au port
Désignation/Quantité/Prix ______
Total ______

AMSTRAD : PC 1512 PCW 8256 CPC 6128 - 464 + LES CONSEILS CHEZ : PHILIPPE ELECTRONIQUE

11, rue de Lalande
15, cours de L'Argonne
33000 BORDEAUX
Tél. : 56.31.45.83 / 56.91.04.64
OUVERT LES DIM. 28 DEC. et 4 JANV.



(1) 48.97.84.84 de 14H à 17H

DES LIVRES AU PRIX D'UNE DISQUETTE !!
* **GUIDE DES LANGAGES**
* **GUIDE DES IMPRIMANTES**
36f SEULEMENT !
(VUS DANS AMSTRADEBDO, CPC, HEBDOGICIEL MICROSTRAD, MICRO VO, TILT, ...)

A.P.C, DEPARTEMENT EDITION, 7, rue du Capitaine Ferber, 75020 PARIS
(port : 2 timbres par guide)



DEMAIN, DES L'AUBE

Houla la ! J'ai la tête comme une enclume sur laquelle se seraient donnés rendez-vous les 5 meilleurs Forgerons de la Galaxie, pour le Concours de "Celui qui tape le plus Fort, le plus Vite, le plus Longtemps" !

Je ne sais pas pourquoi, mais tous les débuts d'année, j'ai comme une faiblesse dans la déglutition et une légère inquiétude stomacale. Dès que quelqu'un évoque le concept de "nourriture", une, certaine indisposition commence à me submerger et à me faire me précipiter vers des lieux où l'on est traditionnellement seul... (c'est quand même pas huit douzaines d'huîtres géantes de Mars, fourrées chocolat et arrosées de quelques bouteilles de champ qui vont venir à bout de Votre Chef Aimé et Vénéré ! !). Eh ! Toi, le Microbe mercurien, tu veux arrêter les essais de soufflerie derrière mon dos, je ne supporte pas les imitations réussies de cyclone déferlant ! Ah ? Tu respirais, seulement, et une fois sur deux... Bon, maintenant, tu choisis : légume d'accompagnement pour le dîner de ce soir, ou t'arrêtes COMPLETEMENT de respirer, OK ?

Moi qui m'étais tranquillement installé devant mon écran avec "THE SECRET DIARY OF ADRIAN MOLE, AGED 13 3/4", (Le journal intime d'Adrian Mole, âgé de 13 ans 3/4), une espèce de roman-aventure-dont-vous-êtes-le-héros, basé sur un roman de SUE TOWSEN, et qui présente les reflexions acides, pénétrantes et sans concession d'un jeune garçon vis-à-vis de sa famille en train de divorcer, de ses amis, de sa girl-friend, de ses relations de bahut et aussi du chien ! Si je n'avais la crainte de vexer les habitants-serpents d'Acturus, je dirais que c'est tordant ! D'un humour ravageur et tendre à la fois. Si vous pensez que c'est facile d'être aimable avec l'amant de sa mère ou de se tenir immobile pendant deux heures et demie, quand on a accepté de jouer le rôle de l'arbre, pour la fête de l'école, à la demande de sa petite amie ! Le seul inconvénient de ce soft est qu'il est en Anglais, quoique à la réflexion, ce soit peut-être une façon de progresser car le vocabulaire est à la fois simple et riche. (D'ailleurs, des extraits de ce texte sont étudiés au lycée) . Derrière les réflexions d'Adrian, transparaissent des modes et des habitudes de vie assez différentes de celles des Français et on n'a alors plus qu'une envie, aller se payer le bouquin.(Formidable, un soft qui incite à lire !)

J'en étais là, dans mes reflexions, quand une quarantaine de pognes ont commencé à frapper à la lourde. C'était la smala des sous-officiers du Centre Aéronautique des Confédérations Amies, qui débarquaient pour le week-end après avoir dévalisé une boutique près du "160, RUE LEGENDRE", où ils avaient repéré des super-promos à moins de 100 CREDITS :

l'affaire Vera Cruz 80-100
Dunjeon adventure 70
Esmerald isle 70
Fourmost adventures 70
Lords of the Rings 70-80
Meurtre sur le TGV 90-100
Mandragore 125
Never ending story 90
Seas of Blood 80

Bon, je ne pouvais pas les laisser à la porte, d'autant qu'ils avaient aussi apporté la boisson, la mangeaille et que quelques jeunes femmes accueillantes et fort légèrement vêtues demandaient si on allait passer le week-end ici, ou trouver un coin plus branché. "Entrez, entrez, ma caverne est à vous ! !", ai-je aussitôt déclaré, ça, peut-être aurais-je dû m'abstenir de le dire aussi fort, parce qu'ils ont commencé à tout virer, à installer une scène, à descendre des flacons comme d'autres filent des coups de matraque, et que je ne me souviens de rien d'autre que ces 50 types assis sur ma tronche quand je me suis réveillé 2 jours plus tard... Sauf que y'avait pas 50 types, mais une seule nana, genre Amazone de Bételgeuse, qui aussitôt que j'eus ouvert les yeux, a commencé à me bassiner avec "JEWELS OF DARKNESS" .

- "Saviez-vous, hurlait-elle, que sur la même disquette, vous avez 3 jeux d'aventure : "COLOSSAL ADVENTURE", "ADVENTURE QUEST" et "DUNGEON ADVENTURE" , pour le prix d'un seul soft ? Que vous avez en outre, une brochure de 80 pages contenant toutes les indications nécessaires à la conduite des aventures, et incluant une nouvelle de Peter Mc Bride ? Que l'Analyseur de Syntaxe est béton, avec acceptation de phrases du genre : [DROP EVERYTHING BUT THE SWORD. SAY SHAZAM] ? Qu'il y a des des commandes fort originales du genre : RAM SAVE (sauvegarde immédiate) et une touche OOPS, qui permet de revenir en arrière d'une action, même mort ?

- "Blurp !", articulai-je péniblement...

- "Je suis d'accord, poursuivit-elle, il y a la "plaie du siècle", le système de protection LENSLOCK, cette petite fenêtre de plastique à poser sur l'écran, pour essayer de repérer un code permettant de continuer à jouer, certes, mais avouez que, malgré tout, ce pack est d'un rapport qualité-prix imbattable, que les scénarios sont classiques et bons, que c'est une formidable initiation à l'Aventure.

A ce stade et à cette époque de l'année et à cette heure de la journée, j'étais prêt à avouer jusqu'à la date de naissance de Line Renaud, du moment qu'elle voudrait bien arrêter de parler... Ça a duré, ça a duré, J'ai dû tomber une ou deux fois dans le coma, parce que je ne l'ai pas vue partir. J'ai juste trouvé un petit mot : "Vous pourriez arrêter de dormir, quand je vous parle ! (Tous les mêmes, pff !). J. PEABODY .

Je devais pas être vraiment frais, pour ne pas l'avoir reconnue ! Alors depuis ce matin, je me suis mis au "tea with a cloud of milk", pour essayer de récupérer. Je vais lui télé... Excusez- moi, on frappe à la porte ! Par SRAM ! Cette fois-ci, ils sont au moins le double ! Bon, je n'ouvre pas. Parce que, demain, dès l'aube...

L'AIGLE D'OR : LE PLAN

ENTREE
FIOLE
CRUCIFIX
CLE EN FER
FIOLE
BOURSE
HERSE
BAGUE
CLEF D'OR
CATACOMBES

Porte en bois.
Porte en fer.
Cheminée.
Oubliette.
Coffre.
Squelette.
Fantôme.
Vampire.

Christine DEMEURE
Alain CHAREYRE

Pour garder intact le frisson de l'aventure, certains objets et quelques salles ne sont pas mentionnés sur ce plan. Celui-ci vous sera toutefois très utile dans votre quête à la recherche de l'Aigle d'Or.

HALLE OF FRIME

Oyez ! Oyez ! Roulement de tambour. Oyez ! Oyez, gentes dames et jolis damoiseaux. C'est le héraut qui vous parle. Proclamation du château : en ce jour de l'an de grâce 1986, et par ordre de notre illustrissime et vénéré chef, sont intronisés à la condition de Seigneur de l'Aventure et entrent dans le fief "HALLE OF FRIME", les ci-devant Seigneurs :

AZOUG Jean-François, 381, Boulevard Marcus Bremond, 13170 La GAVOTTE. Tél. : 91.51.14.56 - a 15 ans, et cela ne l'a pas empêché de résoudre un bon nombre d'énigmes : **Forest at World end, Orphee, Sram, Mindshadow (chaudement recommandé par le chef) et Intérieur.**

BONNOTE Xavier, lui, a 23 ans et habite 4, rue du Docteur Labbé à Paris (75020). Il a retrouvé **l'Aigle D'Or,** s'est échappé du **Bagne De Népharia** et a délivré ses amis sorciers de **Sorcery.** Il a pas dû chômer ces derniers temps...

BARDELLI Jean-François, habite à Longwy (54400), plus précisément 14, rue Lévy. Lui aussi a dû sécher pas mal de cours (il a quinze ans) pour réussir à trouver **Sram, Orphée, Warrior +, Crafton et Xunk et Zombi.**

DIESSANT Emmanuel , 67, rue Lecourbe, 75015 Paris (Rue Lecourbe ? J'achète !) semble pouvoir prétendre (provisoirement) au titre de champion toutes catégories. Il a lui aussi 15 ans (décidément...), et nous propose une abondante liste des jeux d'aventures qu'il a élucidés : **Mandragore, Forest at World's End, Le Bagne De Népharia, Eden Blues, Saboteur, Zombi et Orphée.** Les nuits ont dû être courtes du côté de la rue Lecourbe...

Si vous souhaitez, vous aussi, entrer dans "Halle of frime" et contacter directement les fanatiques passionnés, comme vous, par les jeux d'aventure, remplissez le bulletin ci-contre. Toutes les semaines, nous publierons les noms et adresses des candidats élevés au rang de Seigneur de l'Aventure. Leur boîte aux lettres va avoir du boulot !

J'ai résolu : ....
Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 ....
NOM : ....
AGE : ....
ADRESSE : ....
Tél. : ....

FORÊT

Serge PECHARD

Perdu au cœur d'une forêt hostile et mystérieuse, vivez la quête angoissante d'un hypothétique refuge.

```
10 '      ******************
20 '     **                **
30 '    ***    F O R E T    ***
40 '   ****                ****
50 '  ***** Par  S.PECHARD *****
60 '   ****                ****
70 '    *** AMSTRAD CPC464 ***
80 '     **                **
90 '      ******************
100 SYMBOL AFTER 32
110 SYMBOL 177,&18,&6C,&7E,&7E,&7E
,&6C,&18,&18
120 SYMBOL 178,&3E,&7F,&FF,&FE,&5A
,&18,&18,&38
130 SYMBOL 179,&81,&E1,&4B,&7F,&66
,&76,&34,&28
140 SYMBOL 180,&3E,&6B,&63,&6E,&6E
,&0,&E,&0
150 SYMBOL 181,&0,&18,&7E,&FF,&72,
&52,&5E,&FF
160 DIM a$(40):a$(1)="000300000000
00030222":a$(2)="1100022220011000
222":a$(3)="10021100022011111000":
a$(4)="10211202022011110020"
170 a$(5)="10122002001000000111":a
$(6)="10222011102111011000":a$(7)=
"10000222103000020010":a$(8)="1102
2200000022000100":a$(9)="110001011
22102001101":a$(10)="1111000000000
2201122"
180 a$(11)="00022220000001102202":
a$(12)="11012200222200001101":a$(1
3)="11011202222222220001":a$(14)="
11000002220022020111":a$(15)="1111
0222222000010000"
190 a$(16)="11100222000011111022":
a$(17)="01102222011111111011":a$(1
8)="01102222000000000011":a$(19)="
00000222222011111022":a$(20)="3333
000000002222003"
200 a$(21)="00033000000111111111":
a$(22)="33033011110220000001":A$(2
3)="11000022200300222203":A$(24)="
00011111102222222201":A$(25)="1111
000220011222001"
210 a$(26)="11100202220111222011":
a$(27)="11002200120111222011":A$(2
8)="00011122220000000000":a$(29)="
03000000111020112220":a$(30)="0330
2220000020111220"
220 a$(31)="00201111111111111030":
a$(32)="20001111100000222030":a$(3
3)="22201111111110200000":a$(34)="
22201111112220202222":a$(35)="0000
1111111110002222"
230 a$(36)="22201100111000222222":
a$(37)="22201101111020222222":a$(3
8)="22201001111030022222":a$(39)="
22200011111033000222":a$(40)="2222
200000003333333"
240 '**************************
250 '**   on commence         **
260 '**************************
270 MODE 1:SPEED INK 10,10:INK 0,0
:BORDER 3:INK 1,15:INK 2,9:INK 3,4
280 x=0:y=0:GOSUB 840
290 PLOT 0,398:DRAW 638,398,1:DRAW
 638,240,1:DRAW 0,240,3:DRAW 0,398
,1:PLOT 0,234:DRAW 638,234,1:DRAW
638,228:DRAW 0,228,3:PLOT 322,228:
DRAW 322,0,3:PLOT 328,228:DRAW 328
,0,1:PLOT 334,228:DRAW 334,0,3
300 PLOT 322,228:DRAW 322,398,3:PL
OT 328,228:DRAW 328,398,1:PLOT 334
,228:DRAW 334,398,3
310 WINDOW #2,1,20,12,25:PAPER #2,
1:CLS#2:PEN #2,3
320 PRINT#2,"Vous allez penetrer
dans une foret pro-fonde.Vous deve
z ar-river jusqu'a un re fuge.Vous
 ne pourrez y entrer qu'avec   les
 objets necessai- res,et apres avo
ir repondu aux enignes.Faites prec
eder vos reponses aux enigmesde:le
,la,l'"
330 GOSUB 460
340  CLS#2:PEN#2,3:PRINT#2,"Ne vou
s cognez pas  trop aux arbres vous
perdrez de la force que vous ne po
urrez recuperer qu'en re- pondant
aux enignes.";
350 PRINT#2,"L'obscurite tombe,le
vent se leve sur laforet,l'ombre d
e la montagne s'etend lentement ma
rquant le temps qui s'ecoule."
360 GOSUB 460
370 CLS#2:PEN #2,3:PRINT#2,"Vous n
'avez qu'une  seule Vie sachez la
proteger.           Il vous faudra
 decouvrir la formule per-mettant
de passer la porte du refuge,celle
 la meme qui vous autorisera a sor
tir enfin de la FORET";
380 GOSUB 460
390 CLS#2:PEN #2,3:PRINT#2,"Pour v
ous deplacer  dans la foret utili-
sez les touches de  deplacement du
 cur-  seur.L'aventure va commence
r ne negligez aucun detail.
                   Et maintenant bo
nne bal ade."
400 GOSUB 460:PAPER#2,0:CLS#2:FOR
i=1 TO 280:PEN#2,2+1*RND:PRINT#2,C
HR$(206);:NEXT i
410 LOCATE#2,3,12:PEN#2,1:PRINT#2,
"FORCE :";
420 ' **********************
430 ' ***    debut jeu    ***
440 ' **********************
450 GOSUB 2720:GOSUB 1240:GOTO 490
460 IF INKEY$<>"" THEN 460
470 LOCATE#2,1,13:PEN#2,2:PRINT#2,
"appuyer sur une tou che."
480 CALL &BB18:RETURN
490 Fr=1000
500 x=1:y=1:PEN 1
510 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT CHR$(25
0);:LOCATE#2,10,12:PEN#2,1:PRINT#2
,fr;:GOSUB 3060
520 r$=INKEY$
530 IF r$=CHR$(243) AND x<20 THEN
x=x+1:dx=1:dy=0
540 IF r$=CHR$(111) THEN GOSUB 272
0
550 IF r$=CHR$(242) AND x>1 THEN x
=x-1:dx=-1:dy=0
560 IF r$=CHR$(240) AND y>1 THEN y
=y-1:dx=0:dy=-1
570 IF r$=CHR$(241) AND y<10 THEN
y=y+1:dx=0:dy=1
580 IF r$="" THEN 520
590 IF dx=1 AND x>1 THEN LOCATE x-
1,y:PRINT CHR$(32)
600 IF dx=-1 THEN LOCATE x+1,y:PRI
NT CHR$(32)
610 IF dy=-1 THEN LOCATE x,y+1:PRI
NT CHR$(32)
620  IF dy=1 AND y>1 THEN LOCATE x
,y-1:PRINT CHR$(32)
630 x9=16*(x-1)+2:y9=16*(25-y)+6
640 IF TEST(x9,y9)=3 THEN GOSUB 12
40:GOTO 510
650  IF TEST(x9,y9)=2 THEN FR=FR-5
0:SOUND 1,478,15,14:GOSUB 790:GOTO
 500
660 IF x=20 AND y=4 THEN GOSUB 102
0:x=1:y=4:GOTO 510
670 IF x=20 AND y=5 THEN GOSUB 111
0:x=1:y=5:GOTO 510
680 IF x=16 AND y=1 THEN GOSUB 840
:x=16:y=10:GOTO 510
690 IF x=4 AND y=1 THEN GOSUB 1020
:x=4:y=10:GOTO 510
700 IF x=4 AND y=10 THEN GOSUB 111
0:x=4:y=1:GOTO 510
710 IF x=20 AND y=1 THEN GOSUB 102
0:x=20:y=10:GOTO 510
720 IF x=20 AND y=10 THEN GOSUB 11
10:x=20:y=1:GOTO 510
730 IF x=1 AND y=5 THEN GOSUB 930:
x=20:y=5:GOTO 510
740 IF x=1 AND y=4 THEN GOSUB 840:
x=20:y=4:GOTO 510
750 IF x=16 AND y=10 THEN GOSUB 93
0:x=16:y=1:GOTO 510
760 IF TEST(x9,y9)=1 THEN GOSUB 31
70:GOTO 510
770  IF TEST(x9,y9)=0 THEN GOTO 51
0
780 END
790 IF dx=1 AND dy=0 THEN x=x-1
800 IF dx=-1 AND dy=0 THEN x=x+1
810 IF dy=-1 AND dx=0 THEN y=y+1
820 IF dy=1 AND dx=0 THEN y=y-1
830 RETURN
840 '**************************
850 '***     tableau 1      ***
860 '**************************
870 FOR i=1 TO 10:SOUND 1,478,10:F
OR l=1 TO LEN (a$(i)):a$=MID$(a$(i
),l,1)
880 IF a$="0" THEN a$=" " ELSE IF
a$="1" THEN a$=CHR$(178) ELSE IF a
$="2" THEN a$=CHR$(177) ELSE IF a$
="3" THEN a$=CHR$(179)
890 LOCATE l,0+i:PEN 2:PRINT a$:NE
XT l:NEXT i:LOCATE 1,1:PEN 1:PRINT
 CHR$(250);
900 LOCATE 5,7:PEN 3:PRINT CHR$(18
0):LOCATE 6,6:PRINT CHR$(180):LOCA
TE 17,1:PRINT CHR$(180):LOCATE 19,
9:PRINT CHR$(180):LOCATE 13,9:PRIN
T CHR$(180):LOCATE 2,6:PRINT CHR$(
206):LOCATE 18,4:PRINT CHR$(206)
910 LOCATE 16,10:PEN 1:PRINT CHR$(
245):LOCATE 20,4:PRINT CHR$(246)
920 RETURN
930 '**************************
940 '***     tableau 2      **
950 '**************************
960 FOR i=11 TO 20:SOUND 1,478,10:
FOR l=1 TO LEN (a$(i)):a$=MID$(a$(
i),l,1)
970 IF a$="0" THEN a$=" " ELSE IF
a$="1" THEN a$=CHR$(178) ELSE IF a
$="2" THEN a$=CHR$(177) ELSE IF a$
="3" THEN a$=CHR$(179)
980 LOCATE l,0+i-10:PEN 2:PRINT a$
:NEXT l:NEXT i
990 LOCATE 1,7:PEN 3:PRINT CHR$(18
0):LOCATE 11,4:PRINT CHR$(180):LOC
ATE 19,1:PRINT CHR$(180):LOCATE 19
,10:PRINT CHR$(180):LOCATE 15,4:PR
INT CHR$(180):LOCATE 7,2:PRINT CHR
$(206):LOCATE 9,7:PRINT CHR$(206)
1000 LOCATE 16,1:PEN 1:PRINT CHR$(
244):LOCATE 20,5:PRINT CHR$(246)
1010 RETURN
1020 '**************************
1030 '***     tableau 3      ***
1040 '**************************
1050 FOR i=21 TO 30:SOUND 1,478,10
:FOR l=1 TO LEN (a$(i)):a$=MID$(a$
(i),l,1)
1060 IF a$="0" THEN a$=" " ELSE IF
 a$="1" THEN a$=CHR$(178) ELSE IF
a$="2" THEN a$=CHR$(177) ELSE IF a
$="3" THEN a$=CHR$(179)
1070 LOCATE 1,0+i-20:PEN 2:PRINT a
$:NEXT l:NEXT i
1080 LOCATE 1,10:PEN 3:PRINT CHR$(
180):LOCATE 8,7:PRINT CHR$(180):LO
CATE 13,3:PRINT CHR$(180):LOCATE 1
4,10:PRINT CHR$(180):LOCATE 2,8:PR
INT CHR$(206):LOCATE 19,4:PRINT CH
R$(206)
1090 LOCATE 1,4:PEN 1:PRINT CHR$(2
47):LOCATE 4,10:PRINT CHR$(245):LO
CATE 20,10:PRINT CHR$(245)
1100 RETURN
1110 '**************************
1120 '***     tableau 4      ***
1130 '**************************
1140 FOR i=31 TO 40:SOUND 1,478,10
:FOR l=1 TO LEN (a$(i)):a$=MID$(a$
(i),l,1)
1150 IF a$="0" THEN a$=" " ELSE IF
 a$="1" THEN a$=CHR$(178) ELSE IF
a$="2" THEN a$=CHR$(177) ELSE IF a
$="3" THEN a$=CHR$(179)
1160 LOCATE 1,0+i-30:PEN 2:PRINT a
$:NEXT l:NEXT i
1170 LOCATE 8,6:PEN 3:PRINT CHR$(1
80):LOCATE 10,2:PRINT CHR$(180):LO
CATE 17,9:PRINT CHR$(180):LOCATE 6
,8:PRINT CHR$(206):LOCATE 14,4:PRI
NT CHR$(206)
1180 LOCATE 4,1:PEN 1:PRINT CHR$(2
44):LOCATE 20,1:PRINT CHR$(244):LO
CATE 1,5:PRINT CHR$(247)
1190 LOCATE 18,1:PEN 1:PRINT CHR$(
181)
1200 RETURN
1210 ' **********************
1220 ' **  POS ENIG QUES    ***
1230 ' **********************
1240 WINDOW#3,22,40,1,15:PAPER#3,3
:CLS#3:PEN#3,1
1250 IF x=2 AND y=6 THEN GOSUB 156
0
1260 IF x=5 AND y=7 THEN GOSUB 252
0
1270 IF x=18 AND y=4 THEN GOSUB 16
00
1280 IF x=8 AND y=7 THEN GOSUB 258
0
1290 IF x=1 AND y=10 THEN GOSUB 19
10
1300 IF x=14 AND y=10 THEN GOSUB 2
240
1310 IF x=7 AND y=2 THEN GOSUB 164
0
1320 IF x=10 AND y=2 THEN GOSUB 26
00
1330 IF x=19 AND y=9 THEN GOSUB 25
30
1340 IF x=13 AND y=3 THEN GOSUB 23
00
1350 IF x=9 AND y=7 THEN GOSUB 168
0
1360 IF x=19 AND y=1 THEN GOSUB 26
20
1370 IF x=17 AND y=1 THEN GOSUB 19
80
1380 IF x=8 AND y=6 THEN GOSUB 236
0
1390 IF x=2 AND y=8 THEN GOSUB 172
0
1400 IF x=17 AND y=9 THEN 2420
1410 IF x=13 AND y=9 THEN GOSUB 25
40
1420 IF x=19 AND y=10 THEN GOSUB 2
510
1430 IF x=19 AND y=4 THEN GOSUB 17
60
1440 IF x=11 AND y=4 THEN GOSUB 20
50
1450 IF x=6 AND y=8 THEN GOSUB 180
0
1460 IF x=1 AND y=7 THEN GOSUB 256
0
1470 IF x=14 AND Y=4 THEN GOSUB 18
40
1480 IF x=6 AND y=6 THEN GOSUB 217
0
1490 IF x=15 AND y=4 THEN PEN#3,1:
PRINT#3,"ICI IL N'Y A RIEN  C'EST
UNIQUEMENT UN LIEU DE REPOS.":GOSU
B 2650:CLS#3
1500 GOSUB 2720
1510 FOR t=1 TO 30:LOCATE#3,1+20*R
ND,1+14*RND:PEN#3,0+2*RND:PRINT#3,
CHR$(181);:NEXT t
1520 RETURN
1530 ' **********************
1540 ' ****    ENIGMES    *****
1550 ' **********************
1560 CLS#3:LOCATE#3,1,3:INPUT#3,"S
ans voix,il crie  Sans ailes,il vo
ltige                 Sans dents,i
l mord Sans bouche,il murmure.";b$
1570 o$="oh#yhqw":GOSUB 2630
1580 IF b$=c$ THEN LOCATE#3,4,10:P
RINT#3,"Bravo.";:fr=fr+100:LOCATE#
2,10,12:PRINT#2,fr:FOR t=1 TO 500:
NEXT t:b$="":c$="":CLS#3:RETURN
1590 IF b$<>c$ THEN b$="":c$="":fr
=fr-100:LOCATE#2,10,12:PRINT#2,fr:
GOSUB 3060:GOTO 1560
1600 CLS#3:LOCATE#3,1,3:INPUT#3,"E
lle marque le temps
   Elle emplit l'espace
       Elle adoucit ce queD'aucuns
 appellent  les moeurs.";b$
1610 o$="od#Pxvltxh":GOSUB 2630
1620 IF b$=c$ THEN LOCATE#3,4,14:P
RINT#3,"Bravo.";:fr=fr+100:LOCATE#
2,10,12:PRINT#2,fr:FOR t=1 TO 500:
NEXT t:b$="":c$="":CLS#3:RETURN
1630 IF b$<>c$ THEN c$="":b$="":fr
=fr-100:LOCATE#2,10,12:PRINT#2,fr:
GOSUB 3060:GOTO 1600
1640 CLS#3:LOCATE#3,1,3:INPUT#3,"Q
u'est ce qui a desracines que pers
on ne ne voit          Qui est plus
 grand que les arbres,    Qui mont
e,monte    Et pourtant ne pousse j
amais.";b$
1650 o$="od#Prqwdjqh":GOSUB 2630
1660 IF b$=c$ THEN LOCATE#3,4,14:P
RINT#3,"Bravo.";:fr=fr+100:LOCATE#
2,10,12:PRINT#2,fr:FOR t=1 TO 500:
NEXT t:b$="":c$="":CLS#3:RETURN
1670 IF b$<>c$ THEN b$="":c$="":fr
=fr-100:LOCATE#2,10,12:PRINT#2,fr:
GOSUB 3060:GOTO 1640
1680 CLS#3:LOCATE#3,1,3:INPUT#3,"U
ne boite sans charniere,sans clef,
   sans couvercle     Pourtant a l
'interieur est cache un tresor dor
e.";b$
1690 o$="o*rhxi":GOSUB 2630
1700 IF b$=c$ THEN LOCATE#3,4,10:P
RINT#3,"Bravo.";:fr=fr+100:LOCATE#
2,10,12:PRINT#2,fr:FOR t=1 TO 500:
NEXT t:b$="":c$="":CLS#3:RETURN
1710 IF b$<>c$ THEN b$="":c$="":fr
=fr-100:LOCATE#2,10,12:PRINT#2,fr:
GOSUB 3060:GOTO 1680
1720 CLS#3:LOCATE#3,1,1:INPUT#3,"C
ette chose toutes  choses devore
   Oiseaux,betes,arbre,fleurs.
       Elle ronge le fer  mords l'
acier.     Reduit les pierres en p
oudre.Met a mort les rois,detruit
les villes Et rabat les hautes mon
tagnes.";b$
1730 o$="oh#whpsv":GOSUB 2630
1740 IF b$=c$ THEN LOCATE#3,4,14:P
RINT#3,"Bravo.";:fr=fr+100:LOCATE#
2,10,12:PRINT#2,fr:FOR t=1 TO 500:
NEXT t:b$="":c$="":CLS#3:RETURN
1750 IF b$<>c$ THEN b$="":c$="":fr
=fr-100:LOCATE#2,10,12:PRINT#2,fr:
GOSUB 3060:GOTO 1720
1760 CLS#3:LOCATE#3,1,3:INPUT#3,"V
ivant sans souffleFroid comme la m
ortJamais assoiffe,   toujours buv
ant    En cotte de maillesJamais c
liquetant";b$
1770 o$="oh#srlvvrq":GOSUB 2630
1780 IF b$=c$ THEN LOCATE#3,4,14:P
RINT#3,"Bravo.";:fr=fr+100:LOCATE#
2,10,12:PRINT#2,fr:FOR t=1 TO 500:
NEXT t:b$="":c$="":CLS#3:RETURN
1790 IF b$<>c$ THEN b$="":c$="":fr
=fr-100:LOCATE#2,10,12:PRINT#2,fr:
GOSUB 3060:GOTO 1760
1800 CLS#3:LOCATE#3,1,3:INPUT#3,"O
n ne peut la voir ni la sentir. El
le s'etend derriere   les etoiles
et sousles collines Elle  remplit
les trous  vides Elle termine la v
ie,tue le rire
";b$
1810 o$="o*revfxulwh":GOSUB 2630
1820 IF b$=c$ THEN LOCATE#3,4,14:P
RINT#3,"Bravo.";:fr=fr+100:LOCATE#
2,10,12:PRINT#2,fr:FOR t=1 TO 500:
NEXT t:b$="":c$="":CLS#3:RETURN
1830 IF b$<>c$ THEN b$="":c$="":fr
=fr-100:LOCATE#2,10,12:PRINT#2,fr:
GOSUB 3060:GOTO 1800
1840 CLS#3:LOCATE#3,1,1:INPUT#3,"E
lle classe l'humain
    Elle ne peut etre  artificiell
e.     Vient t-elle a man quer bo
njour l'asile.";b$
1850 o$="o*lqwhooljhqfh":GOSUB 263
0
1860 IF b$=c$ THEN LOCATE#3,4,14:P
RINT#3,"Bravo.";:fr=fr+100:LOCATE#
2,10,12:PRINT#2,fr:FOR t=1 TO 500:
NEXT t:b$="":c$="":CLS#3:RETURN
1870 IF b$<>c$ THEN b$="":c$="":fr
=fr-100:LOCATE#2,10,12:PRINT#2,fr:
GOSUB 3060:GOTO 1840
1880 ' **********************
1890 ' ****   QUESTIONS   *****
1900 ' **********************
1910 CLS#3:LOCATE#3,1,1:PRINT#3,"V
ous venez de pene trer dans une zo
ne obscure.Nulle trace de lumiere
dans  les bois environnants. Pourt
ant....":GOSUB 2650:GOSUB 3040
1920 o$="xqh#ilroh#9h#sxuh#oxplhuh
":GOSUB 2630
1930 IF fd$<>c$ AND qa<>1 THEN GOS
UB 3020:c$="":RETURN
1940 IF fd$=c$ AND qa=1 THEN CLS#3
:LOCATE#3,1,1:PEN#3,1:o$="Yrxv#srx
yh}#Pdlqwh0qdqw#oluh#judyh#vxuxq#d
ueuh#o*dqdjudP0Ph#vxlydqw#^":GOSUB
 2640:PRINT#3,d$:PEN#3,2:PRINT#3,"
gerant";:d$=""
1950 IF fd$=c$ AND qa=1 THEN PEN#3
,1:PRINT#3,"Remettez de l'ordredan
s tout cela la formule se complete
.":GOSUB 2650:CLS#3:c$="":RETURN
1960 IF fd$=c$ AND qa<>1 THEN GOSU
B 3010:c$="":RETURN
1970 IF fd$<>c$ AND qa=1 THEN GOSU
B 3030:c$="":RETURN
1980 CLS#3:LOCATE#3,1,1:o$="yrxv#h
whv#duulyh#dxeru9#9*xqh#idodlvh1Xq
h#phxwh#9h#orxsv#yrxv#srxuvxlw1#tx
*#dooh}#yrxv#idluhB##^4\#9hvfhq9uh
######^5\#oxwwh}##########":GOSUB
2640:PEN#3,1:PRINT#3,d$:INPUT#3,;f
a
1990 d$=""
2000 IF fa=2 THEN LOCATE#3,1,1:CLS
#3:PEN#3,1:PRINT#3,"Tiens donc! A
vous tout seul avec vos petits mus
cles!   Alors la enfonce le RAMBO
":ENT -1,6,-8,1,12,1,1,6,-1,1:SOUN
D 5,978,550,12,1,1,0:GOSUB 2650:CL
S#3:RETURN
```

Suite page 13

COIN PROS CPC

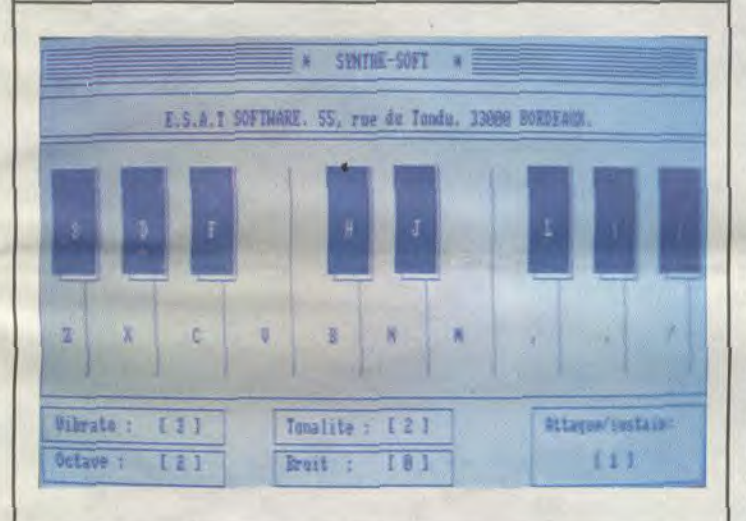
ECHOSOFT ESAT SOFTWARE

ET LA PAROLE VINT A L'AMSTRAD.



ESAT SOFTWARE vous présente un logiciel révolutionnaire : synthèse vocale sans aucune interface, synthétiseur électronique et générateur de bruitage, le tout pour un prix dérisoire. Que demande le peuple ? ? ?

Pourriez-vous imaginer Tintin sans Milou ? Crafton sans Xunk ? Pasqua sans Pandraud ? Giscard sans D'Estaing ? Non, bien sûr. Tous ces super-héros qui nous font rêver ont à leur côté un fidèle compagnon, qui les soutientdans l'adversité et partage avec eux les bons moments. Vous ou moi ne sommes certes pas des stars mais notre besoin d'affection et de chaleur humaine ne s'en fait pas moins durement ressentir, n'est-il pas vrai ? Et notre cher compagnon à nous, celui qui ne nous fait jamais défaut (sauf en cas de SYNTAX ERROR), qui est-il sinon notre brave vieux CPC ? Mais s'il y a pourtant comme une lueur de tendresse dans la diode du drive, je trouve qu'il me manque quelque chose. Ah, combien de fois n'ai-je pas mur-



muré au moniteur : "Tu as l'air si intelligent, il ne te manque que la parole"... ESAT SOFTWARE, désireux de rompre l'isolement des amstradiens, vous propose en exclusivité la première synthèse vocale SANS interface. Et comme on ne fait pas les choses à moitié du côté de Bordeaux, deux autres programmes vous sont fournis en plus : un synthétiseur électronique et un générateur de bruitages.

CAUSE TOUJOURS, ÇA M'INTERESSE!

Vous parlez d'une nouveauté ! La synthèse vocale, on connaît. Enfin, pour être plus exact, on connaît surtout des interfaces permettant la reproduction numérique de mots déjà en mémoire. Mais ECHOSOFT révolutionne totalement le genre : non seulement, il n'y a aucune interface à connecter (et donc à payer), mais en plus le programme peut digitaliser n'importe quel son. Je vous vois un tantinet sceptique, en train de débattre pour savoir si on m'envoie à l'asile ou chez l'oto-rhino-laryngologiste. Mais non, mais non, pas du tout. Et je le prouve ! ECHOSOFT se présente sous la forme d'une simple disquette toute bête, que rien à priori ne distingue de ses congénères. Chargez le programme (RUN "ECHO"), sélectionnez l'option "ENREGISTREZ", et c'est parti ! Vous avez récemment acheté la dernière cassette de RENAUD ? Impeccable. Mettez-la dans votre lecteur raccordé à l'ordinateur, appuyez sur la barre d'espace. Au bout de trente secondes, miracle... Le HLM, la gonzesse et autres flics sortent du CPC avec la voix toujours gouailleuse et parigot du chanteur. Comment est-ce possible ? Le logiciel guette les sources sonores appliquées à son entrée cassette, qu'il s'agisse de votre propre voix, d'une bande du commerce, etc... et digitalise le son, c'est-à-dire qu'il le traduit en codes compréhensibles pour l'AMSTRAD. A ce moment-là, votre voix est présente dans la mémoire vive sous la forme de DATA et peut donc être sauvegardée, reproduite, etc. Une première chose à remarquer immédiatement. Ne vous attendez pas à une qualité sonore digne d'un orchestre philarmonique, ni même du groupe de rock de votre voisin. Pour les connaisseurs, et ils sont nombreux, je dirais que cette synthèse vocale est légèrement supérieure à celle d'ORPHÉE, le célèbre jeu de LORICIELS. La voix, ou la musique, digitalisée reste métallique, et surtout dans les tonalités aiguës. Néanmoins, il ne faut pas perdre de vue qu'il n'y aucune interface au travail, et surtout qu'ECHOSOFT est un logiciel "CLE EN MAIN" : à aucun moment vous ne devez intervenir, la digitalisation est absolument automatique. Dans ces conditions, le résultat est d'une qualité extraordinaire. Il est de surcroît possible d'améliorer de résultat : il faut en effet savoir que meilleure sera la source à digitaliser, meilleure sera la restitution du son. Concrètement, cela signifie que vous avez tout intérêt à connecter votre chaîne HI-FI au port magnétophone du CPC et à enregistrer toutes vos cassettes dans les conditions les plus optimales possibles. Les possesseurs de 464 seront bien sûr un peu désavantagés, le magnétophone monté d'origine n'étant pas spécialement prévu pour des reproductions musicales de haut niveau. Vous pouvez stocker jusqu'à 37 kilo-octets de musique digitalisée, les sauvegarder et bien sûr les réutiliser dans vos jeux. La musique fait parfois un peu fouilli, surtout si c'est un bon vieux rock qui déménage, mais la voix reste très compréhensible. Elle sera en bonne place dans n'importe lequel de vos jeux ou de vos utilitaires. Différentes fonctions sont disponibles pour travailler sur votre réalisation. D'abord, il vous est possible de changer le volume, d'effacer ou de chaîner des morceaux de musique... On peut également faire varier la vitesse : l'enregistrement peut être fait à une certaine rapidité et la reproduction à une autre, ce qui est souvent le meilleur moyen d'obtenir une qualité quasi-parfaite. Il n'y a pas de règle absolue, mais l'idéal semble être d'enregistrer à vitesse lente, pour que le programme entende bien toutes les harmoniques, et d'écouter plus rapidement, pour retrouver certaines tonalités originales. Il est également possible d'effacer la partie qui vient d'être introduite dans le CPC, de déplacer la zone de travail, d'en changer le cadre, etc... Le programme vous indique en permanence la place mémoire occupée et celle qui reste libre.

Encore une très bonne idée de ESAT SOFTWARE : on peut modifier l'adresse à partir de laquelle les données vont être stockées et ainsi pouvoir les reprendre dans n'importe quel programme. Pareil souci du détail, bien utile pour nous, fait toujours plaisir à voir. Finalement, à quoi est-ce qu'une synthèse vocale peut me servir ? Synthétiser ou ne pas synthétiser, telle est la question, non ? La qualité de reproduction empêchera, c'est vrai, une utilisation frénétique. Il est par exemple hors de question d'introduire un texte entier dans l'ordinateur. Si je digitalisais l'intégralité de cet article, qu'est-ce que cela donnerait ? Outre que vous seriez, comme à l'ordinaire, passionné par ma plume irrésistible, vos oreilles risqueraient de bourdonner quelque peu au bout d'un moment. Après une ou deux minutes, la qualité du son nous fait "décrocher", et que la compréhension se réduit. Toujours est-il qu'il vous sera parfaitement possible de réaliser des pages de présentation sonore, des remarques dans vos jeux - style "WELL DONE PLAYER ONE"-, le résultat rendra souvent baba votre petite cousine et votre grand-père. Surtout si vous avez pris soin de digitaliser LEURS voix... Quant à la musique, tout dépendra du genre choisi. Une chanson style variété-rock du top 50 passera plus ou moins bien, à condition qu'elle soit suffisamment riche dans les tons graves. Les tonalités trop aiguës vont en effet être renforcées à la reproduction, accompagnées qui plus est d'une sonorité nasillarde et métallique assez désagréable... Mais, n'oublions pas que la synthèse est obtenue SANS interface, et "clef en main", sans programmation aucune de votre part. Alors, n'hésitons plus à le dire : ECHOSOFT, c'est un gadget fabuleux qui vous amusera, vous et votre famille, des heures durant, et pourra en plus trouver place dans vos jeux... Que demander de plus ? De la musique, des bruitages ? Pas de problèmes, tout est prévu dans la suite du logiciel et dans le paragraphe suivant.

TOUTE LA MUSIQUE QUE J'AIME...

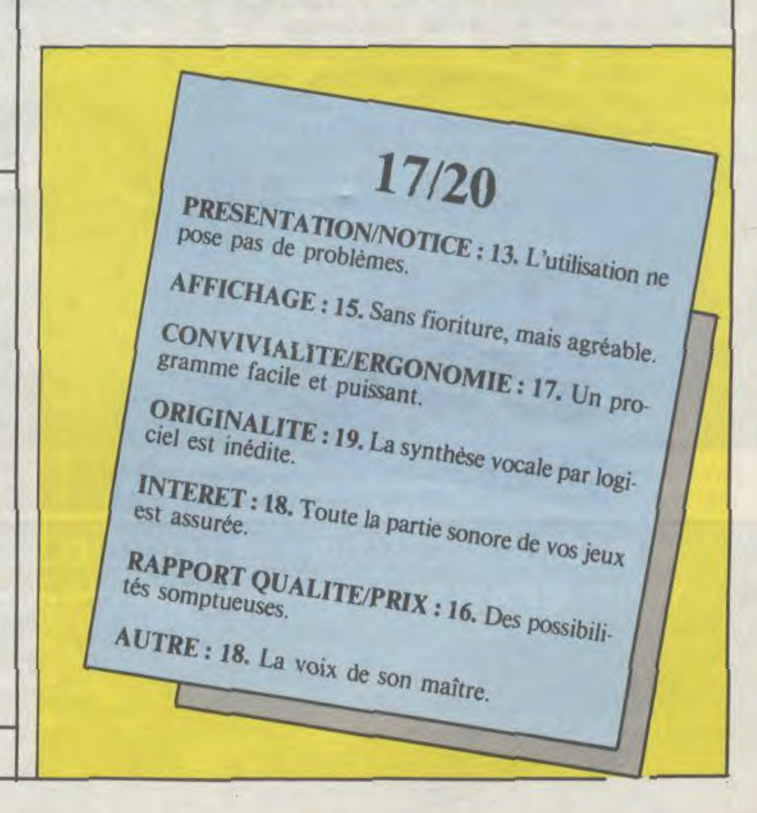
ESAT SOFTWARE a joint à ECHOSOFT un synthétiseur électronique indépendant. J'allais le tester, avec la conscience professionnelle qui me caractérise, quand je me suis aperçu qu'il y avait un spécialiste de la musique dans un hebdomadaire voisin (je ne préciserai pas lequel, on n'a pas gardé les HHHHebdo ensemble). Le sus-dit journaliste (enfin, y paraît) m'a déclaré dans son style habituel " Mouais, c'est vachement super ce truc". Ayant assuré mes arrières, je peux donc affirmer à mon tour que ce programme ne manque pas de qualités réjouissantes. SYNTHESOFT transforme le clavier de votre CPC en synthétiseur, pour vous permettre de jouer les Jean-Michel Jarre à moindre frais. De nombreuses possibilités vous sont offertes : modification de l'octave, de la tonalité, de l'attaque (la durée que met une note avant d'atteindre sa puissance maximale). Si vous sélectionnez "1", votre note mettra trois ou quatre secondes avant de s'éteindre. On joue sur les trois canaux de l'AMSTRAD, ce qui vous permet de créer des œuvres polyphoniques du plus bel effet. Polyquoi ? Phonique, oui, oui, c'est ça. Vous pouvez jouer une note sur le canal un, et, en même temps, une autre sur le canal deux et une troisième sur le canal trois. A l'oreille, vos trois notes s'exécuteront simultanément, ce qui permet incontestablement de réaliser des sonorités assez fouillées. Il est possible d'ajouter de l'écho, ce qui, combiné avec la particularité précédente, donnera des résultats tout simplement formidables. Toutes les options sont accessibles en temps réel : vous jouez une première note dans une certaine tonalité, et immédiatement, vous pouvez changer l'octave, l'attaque. Différents types de son de base ont été prévus, eux-aussi très facilement modifiables. Et la sauvegarde ? Où elle est la sauvegarde ? Un peu de calme, je vous prie. J'ai une excellente raison de ne pas avoir abordé le problème de la sauvegarde : y'en a pas ! Vous êtes choqués ? Eh oui, ESAT SOFTWARE nous propose un superbe synthétiseur, mais sans possibilité de garder une trace de l'œuvre créée ou de la réemployer dans un programme. Vraiment dommage vu les performance de SYNTHESOFT.

SCRATCH, BOUM, OUILLE...

SOUNDSOFT se propose de vous aider à réaliser les bruitages dont vous avez toujours rêvé pour vos jeux. Le programme est très bien auto-documenté, et il faut s'en féliciter : la création n'est pas toujours aisée. Les bruitages peuvent être définis sur trois canaux, avec différentes enveloppes, attaques, tonalités... Il est aussi possible de se créer un fichier de son sur disquette ou cassette, d'ajouter ou d'effacer des bruits... Tous les paramètres sont facilement modifiables, et le résultat immédiatement audible.Si SOUNDSOFT est certainement le programme le moins original des trois proposés, il n'en est pas moins un utilitaire de bonne qualité, qui montrera toutes ses qualités à l'usage intensif que les programmeurs endurcis ne manqueront de lui faire subir.

ET UNE CONCLUSION, UNE...

La synthèse vocale sans interface, c'est vraiment super, surtout avec les résultats d'ECHOSOFT. La musique électronique sur CPC avec SYNTHESOFT, même s'il n'y a pas de sauvegarde, c'est vraiment le pied. Les bruitages d'enfer de SOUNDSOFT, ça assure aussi. Alors quand en plus vous avez les trois ensemble, que demander de plus ? Et surtout, réussir à faire parler son ordinateur avec la voix de son maître, ça laisse quand même rêveur...



17/20

PRESENTATION/NOTICE : 13. L'utilisation ne pose pas de problèmes.

AFFICHAGE : 15. Sans fioriture, mais agréable.

CONVIVIALITE/ERGONOMIE : 17. Un programme facile et puissant.

ORIGINALITE : 19. La synthèse vocale par logiciel est inédite.

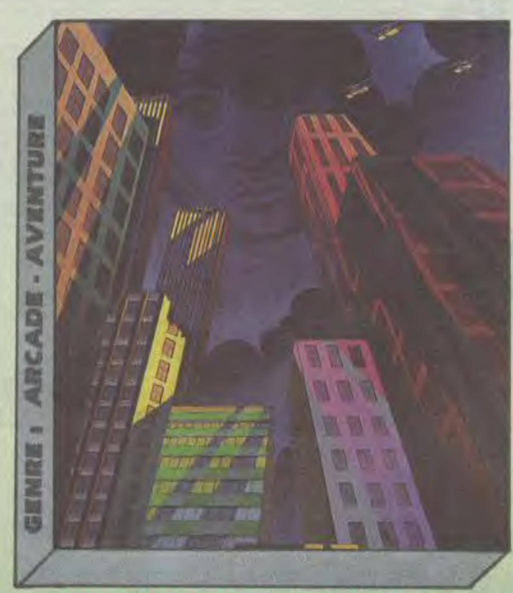
INTERET : 18. Toute la partie sonore de vos jeux est assurée.

RAPPORT QUALITE/PRIX : 16. Des possibilités somptueuses.

AUTRE : 18. La voix de son maître.



présente



MANHATTAN 95

Fini les héros solitaires, les explorateurs au rabais, les sorcières et leur balais mécaniques!
SNAIL, un rebus de la société, mal rasé et violent, vient d'être arrêté par les forces armées et envoyé au pénitencier de New York.
Sa seule chance de rachat réside dans une mission **où le mot DANGER ne sert plus de point de repère!!**
Son but : ramener le Président, dont l'avion détourné s'est écrasé dans cette île prison...
A vous de jouer!





M'ENFIN

Le Gaffophone, (le diabolique instrument de Gaston LAGAFFE) a été détruit, mettez vous dans la peau de Gaston et partez à la recherche du coupable. Mais qui, parmi le personnel des éditions DUPUIS, a pu commettre ce geste irréparable ?
Il faut faire vite et trouver la solution avant l'abominable LONGTARIN (agent de police) qui mène lui aussi l'enquête. Grâce à ce jeu d'aventure entièrement graphique et très facile d'utilisation, découvrez le petit monde des B.D. de Gaston LAGAFFE, en parcourant l'immeuble du journal de SPIROU. De longues heures d'amusement en perspective, seul ou à deux, avec à chaque début de partie une aventure nouvelle...





FER ET FLAMME

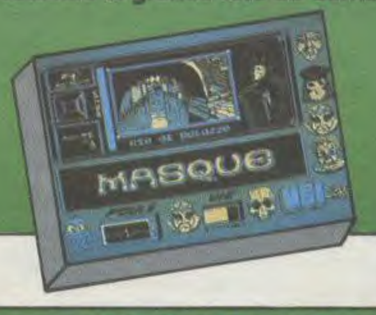
Vous aimerez ce Royaume appelé THULYNTE. Mais l'aimerez-vous assez pour vous opposer à l'infâme KHAAL et à ses terrifiants pouvoirs?
Aurez-vous assez de courage pour l'affronter dans sa propre citadelle et délivrer THULYNTE, de sa démence?
N'oubliez jamais que... quelqu'un doit payer!!! Et peu importe où, quand et comment !





MASQUE

Vous jouez le rôle d'un homme dont la femme est morte, un poignard entre les deux épaules.
Un crime parfait? Certainement pas. Un témoin se cache à Venise. Un témoin dont vous ne connaissez que le Masque!!! Vous êtes bien allé au commissariat mais la police devinant là un coup d'une société secrète, vous a conseillé de disparaître...
Comment disparaître? Comme le témoin, comme l'assassin, comme tous ceux qui, dans la rue, enrichissent de couleurs la grande fête du Carnaval!!!





ASPHALT

1991... Une nouvelle loi est passée : dans certains secteurs des Etats-Unis, les véhicules ont le droit d'être équipés en armes... Les rares convois devant passer par ces zones sans lois ne sont jamais arrivés à destination.
Vous avez cependant décidé de relever le défi!!
Votre camion est bien préparé : plaques de 30mm, pneus renforcés, tourelle armée de M-16, lance-flamme. Vous êtes prêts à les affronter!!!



AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128

JE DESIRE RECEVOIR LES LOGICIELS SUIVANTS :
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

M'ENFIN	■ DISC 195 F	■ CASS 150 F
MASQUE	■ DISC 195 F	■ CASS 150 F
MANHATTAN	■ DISC 180 F	■ CASS 140 F
ASPHALT	■ DISC 180 F	■ CASS 140 F
FER ET FLAMME	■ 2 DISC 295 F	

UBI SOFT 1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

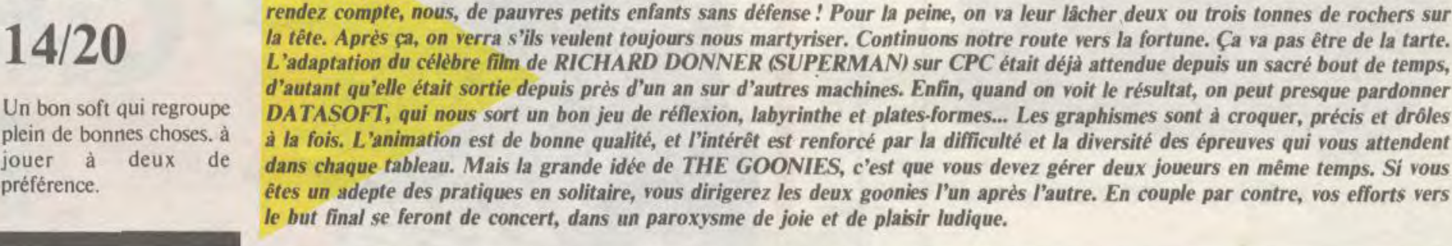


DES SOFTS POUR S'AMUSER





THE GOONIES
de DATASOFT

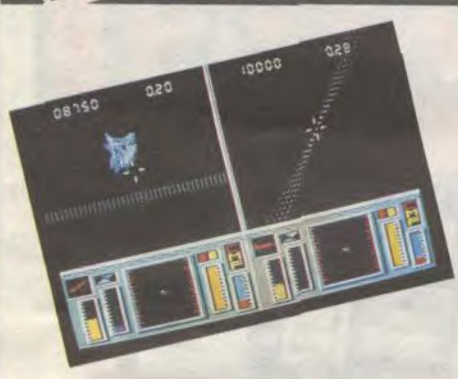


Notice	: 16
Graphisme	: 15
Animation	: 14
Son/Bruitage	: 11
Intérêt	: 15
Originalité	: 14
Qualité/Prix	: 14

14/20

Un bon soft qui regroupe plein de bonnes choses, à jouer à deux de préférence.

Moi et mes copains, BRAND, MICKEY et les autres, on a découvert un plan qui mène à un trésor. La route n'est pas de tout repos, avec des salles souterraines pleines de chauves-souris et de nuées de vapeur brûlantes. En plus, il y a les membres du méchant gang FRATELLI qui nous poursuivent. Ils veulent nous dépouiller du trésor et certainement en profiter pour nous étriper. Vous vous rendez compte, nous, de pauvres petits enfants sans défense ! Pour la peine, on va leur lâcher deux ou trois tonnes de rochers sur la tête. Après ça, on verra s'ils veulent toujours nous martyriser. Continuons notre route vers la fortune. Ça va pas être de la tarte.
L'adaptation du célèbre film de RICHARD DONNER (SUPERMAN) sur CPC était déjà attendue depuis un sacré bout de temps, d'autant qu'elle était sortie depuis près d'un an sur d'autres machines. Enfin, quand on voit le résultat, on peut presque pardonner DATASOFT, qui nous sort un bon jeu de réflexion, labyrinthe et plates-formes... Les graphismes sont à croquer, précis et drôles à la fois. L'animation est de bonne qualité, et l'intérêt est renforcé par la difficulté et la diversité des épreuves qui vous attendent dans chaque tableau. Mais la grande idée de THE GOONIES, c'est que vous devez gérer deux joueurs en même temps. Si vous êtes un adepte des pratiques en solitaire, vous dirigerez les deux goonies l'un après l'autre. En couple par contre, vos efforts vers le but final se feront de concert, dans un paroxysme de joie et de plaisir ludique.



TOP GUN
d'OCEAN

Notice	: 14
Graphisme	: 13
Animation	: 12
Son/Bruitage	: 9
Intérêt	: 7
Originalité	: 8
Qualité/Prix	: 11

10/20

Un soft pas trop mal fait mais ou l'on s'embete beaucoup.

Vous avez vu le film ? Moi, pas ! Vous n'avez pas encore vu le soft ? Moi, si ! Le film vous a plu ? Le soft m'a ennuyé ! D'après les quelques critiques que je n'ai pas lues (ou si peu), le film proposait un scénario classique. Une histoire d'amour sur fond de gué-guerre supersonique contre ces sales "bâtards" de soviétiques.
Dans le jeu adapté sur Amstrad, on se retrouve avec un simulateur de combats aériens traditionnel, mais, et c'est bizarre, point de simulateur d'histoire d'amour. La place pour une telle réalisation devait manquer en mémoire vive.
Survolons rapidement le jeu. L'écran est divisé en deux parties. A gauche, le gentil, donc vous (ou moi), pourra descendre le méchant qui se trouve à droite, par exemple votre ordinateur ou voisin de palier qui a un Commodore 64 (le pauvre) . Les graphismes : des avions en fil de fer comme on pensait ne plus en voir, une ligne d'horizon en pointillé et le viseur pour vos canons. En-dessous, un tableau de bord classique avec radar, vitesse, température du canon, etc. En fait, ils sont plutôt médiocres. Je ne me rappelle même pas des bruitages de ce jeu, c'est vous dire s'ils m'ont marqué.
OCEAN, spécialiste des adaptations en tout genre et dans tous les sens, s'est, à mon avis, "planté" avec TOP GUN. Seule trouvaille, la possibilité de rattraper l'avion du copain pour lui tirer dessus est amusante, disons, une demi-heure. Mais si la réalisation de ce logiciel est presque honnête, l'intérêt est au bout du compte absolument nul.



YIE AR KUNG FU II
d'IMAGINE SOFTWARE

12/20

Notice	: 17
Graphisme	: 12
Animation	: 12
Son/Bruitage	: 11
Intérêt	: 12
Originalité	: 10
Qualité/Prix	: 10

Une suite qui a perdu une bonne partie des qualités du numéro un.

Pfu, ça n'en finit plus ! L'an dernier déjà, il a fallu que je combatte un paquet de nippons agressifs. Toute ma science du KARATE m'avait été indispensable pour réussir à en sortir. Et puis voilà que ça recommence ! De nouveaux adversaires ont décidé de me défier, moi, le meilleur KARATEKA du monde et de ses alentours immédiats.
J'ai toujours à ma disposition une dizaine de coups, atémis, coups de pieds divers et variés, malheureusement sans aucune nouveauté... Mes adversaires se sont, quant à eux, renouvelés dans leur totalité. Normal, vu l'état dans lequel j'avais laissé les précédents. En plus, il y a des nouveaux : des gnomes malfaisants dont la seule raison de vivre semble être de me foncer dedans. Ça tourne très vite au délire. Je frappe, je saute, je cours dans tous les sens... C'est alors qu'arrive ce gros type vicieux et retors, avec une énorme natte au bout en acier garanti indestructible. Et ça, croyez-moi, quand on se le prend dans le ventre, ça ne fait pas que du bien. Je fais tout pour résister, mais on dirait que l'âge et les années qui passent ont laissé quelques traces ! Mes déplacements sont beaucoup plus lents que par le passé, mon animation moins souple. Les décors ont eux-aussi subi des ans l'irréparable outrage. Quant aux programmeurs d'IMAGINE, Je crois que le jour où ils ont décidé de faire une suite à YIE AR KUNG FU, ils auraient mieux fait de rester couchés.

HARDBALL
d'ACCOLADE

13/20

Notice	: 13
Graphisme	: 12
Animation	: 12
Son/Bruitage	: 14
Intérêt	: 13
Originalité	: 17
Qualité/Prix	: 12

Une simulation sportive originale, bien expliquée, mais une réalisation un peu bâclée.

Cette année, toute l'Amérique était en ébullition pour la finale du championnat de baseball : les BEARS de Chigaco affrontaient les FLYING TRUMPETS de Cleveland. Sachez qu'il y a à peu près autant d'Américains fanatiques de BASEBALL que de Français qui en ignorent l'existence (ce qui nous fait, en gros, dans les trente millions).
ACCOLADE nous sort une simulation de ce sport, soignée jusqu'aux plus petits détails. Enfin, d'après ce qu'on m'a dit, parce que moi, le baseball, hein... Encore heureux qu'il y ait une notice. Une question se présente toutefois à mon esprit : est-ce aussi pour garder le maximum de réalisme qu'elle n'est pas traduite ? Elle est toutefois bien faite, et expliquera aux Anglophones les raisons des actions, apparemment ésotériques, de certains joueurs.
Je ne vais pas vous expliquer les règles du BASEBALL ici (ouf !), mais sachez que le jeu bénéficie d'un excellent graphisme : en particulier quand le joueur lance la balle et que le batteur doit la frapper. L'animation est alors d'une qualité vraiment excellente. Malheureusement, durant le reste de la partie, le niveau baisse, les joueurs deviennent microscopiques et il ne vaut mieux pas parler de l'animation. Une bonne première partie donc, pour un logiciel pas aussi compliqué qu'on pourrait le croire. Au fait, sachez quand même pour votre culture personnelle que, cette année, les GIANTS ont écrasé les TRUMPETS par 80 à 0. A peu près le score que j'ai pris contre l'ordinateur...



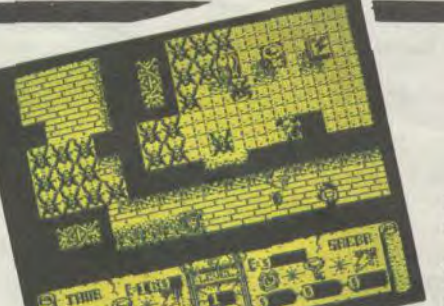
FOOTBALLER OF THE YEAR
de GREMLIN

14/20

Notice	: 12
Graphisme	: 12
Animation	: 12
Son/Bruitage	: /
Intérêt	: 15
Originalité	: 16
Qualité/Prix	: 15

La notice est bien mais en Anglais, le jeu est prenant mais sans graphisme, le tout est original.

· Vous en connaissez beaucoup des bons jeux de foot sur Amstrad vous ?
Eh bien laissez-moi vous présenter celui-ci, parce que je vous promets qu'il n'est pas comme les autres. Déjà, au lieu de "shooter" bêtement un ballon, on va essayer de monnayer nos talents de virtuose du coup de pied arrêté ou de dribbleur enchanté.
Faites comme Platini, partez à l'étranger vous ramasser quelques menus milliards et devenez le meilleur buteur du championnat. Le jeu ne permettra pas d'en gagner autant.
Vous commencerez par choisir le club dans lequel vous débuterez et le pays dont vous porterez, peut-être un jour, les couleurs. Bien entendu, comme tout les débutants, vous êtes nul et votre premier championnat se fera en quatrième division.
Vous disposez de cartes de but (qui s'achètent) que vous déciderez d'utiliser dans les matchs importants. Il vous faut devenir le meilleur avant-centre et amener votre équipe vers les sommets du classement. Vous pourrez alors consulter votre cote sur le marché des joueurs les plus performants. La seule phase arcade de ce jeu est le tir au but lorsque vous avez décidé d'utiliser une carte but ; celle-ci vous permet de remporter presque à coup sûr le match qu'il fallait à tout prix gagner.
Votre promotion en division supérieure se fera automatiquement si votre club est premier de son championnat, sinon il vous faudra être un transperceur de filets hors pair pour intéresser des clubs renommés.
Un logiciel un tout petit peu monotone mais on ne peut plus prenant et alleeeeez les verts ! (mouais....)



DANDY
d'ELECTRIC DREAMS

11/20

Notice	: 15
Graphisme	: 12
Animation	: 9
Son/Bruitage	: 6
Intérêt	: 12
Originalité	: 9
Qualité/Prix	: 12

ELECTRIC DREAMS nous avait habitués à mieux. Un incident de parcours.

Nous sommes en pleine période "jeu de rôles" sur nos micros, mais ça, c'est plutôt bien ! Ce qui est moins bien ce sont les adaptations genre DANDY. Vous connaissez tous le "hit" de salles d'arcade qu'est GAUNTLET. Ce jeu, où quatre joueurs explorent des donjons infestés de monstres en tous genres, a d'ailleurs été transposé par US GOLD (et en plus AMSTRADEBDO en a déjà parlé). DANDY n'en est qu'une pâle copie. Pâle déjà, par ses couleurs, on ne distingue pas très bien son personnage et cela devient vite fatigant pour les yeux.
Mais où est le scrolling ? Il n'y en a pas, ce sont des matrices qui sont réaffichées à chaque changement de lieux.
Mais que fait mon joystick ? Ben, difficile à dire. Le personnage ne répond pas toujours très bien à vos sollicitations. Dur, dur...
Mais que fait le magnétophone ? Il charge le deuxième niveau de jeu, il y en a trois en tout. Il est préférable de posséder un lecteur de disquettes, parce que la version cassette devient rapidement crispante.
Mais que... Stop ! ! ! Ce soft ne possède donc que des défauts ? Heu... Bon, ok, on peut jouer à deux en simultané (ce qui ralentit l'action). L'idée originale est bien respectée, on peut récupérer divers objets qui permettent de remonter en points de vie, d'ouvrir des portes, mais aussi de jeter des sorts magiques. Plus les niveaux montent et plus les monstres sont belliqueux et les couloirs dédaleux. L'image de présentation est superbe. Mais le reste.... C'est pas vraiment le méga-hit quoi. Les bruitages sont quasi-inexistants, l'animation tiendrait plus de la matrice que du pixel. DANDY n'est qu'une mauvaise adaptation d'un bon jeu.

HENRI GUEDALIA GAGNE LE DISQUE DUR 20 MEGAS OFFERT CHAQUE SEMAINE PAR AMSTRADEBDO

Décidément désœuvré ces jours-ci, notre secrétaire de rédac a encore prêté sa main innocente (ô combien !) à notre tirage au sort : le coupon de **HENRI GUEDALIA,** qui habite 2 bis, rue St-Gabriel à Toulouse (31400) est sorti vainqueur. Henri a 19 ans et possède un 464 depuis un an et demi. Il est actuellement en terminale, et je crains que son disque dur ne lui rende les soirs de révision un peu difficiles. Encore un méfait à mettre au compte de notre secrétaire ? ? ? Aucun problème, la semaine prochaine, KARIM BOUDOU tirera VOTRE carte.
La réponse à la question précédente était : le CPC possède 27 couleurs.



Le disque dur 20 mégas pour CPC et son contrôleur.



GAGNANT DU HIT-PARADE LECTEUR

Cette semaine notre secrétaire de rédaction n'avait comme d'habitude rien à faire. Du coup, on lui a fait tirer au sort le gagnant du hit-parade lecteur : **STEPHANE BOTTOLIER,** qui habite à AUTUN (71). Ce veinard emporte un abonnement d'un an à AMSTRADEBDO et la cassette numéro 1. Tentez donc la chance à votre tour en nous envoyant la liste de vos quinze logiciels préférés (sur carte postale).

VOICI LES 100 GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADEBDO / LORICIELS

BLAUG FREDERIC d'ALFORTVILLE (94140) • LECOMTE CLAUDE d'HOUILLES (78800) • BUFFARD PIERRICK de d'ARIEGE (09340) • RUIRAO ROMAN de PAMIERS (09100) • MATHAS ANITA de DAMVILLE (27240) • OLLIVE PATRICK de MARSEILLE (13008) • MAREK RAPHAEL de PARIS (75015) • BUI DUY d'AUZEVILLE (31320) • DUBOIS MARION de FOUGERES (35300) • RANVIER ARNAUD de SETE (34200) • BESSON GREGORY de CLICHY-SOUS-BOIS (93390) •

Suite page 14

CONCOURS HEBDOMADAIRE AMSTRADEBDO

EXTRAORDINAIRE :

GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS POUR CPC PAR SEMAINE !

Voici une occasion unique de gagner un disque dur 20 Mégas pour votre CPC. Le règlement est on ne peut plus simple : il suffit de nous renvoyer le coupon ci-contre en indiquant vos nom, prénom et adresse, et en répondant à la question suivante :
"Quel est le nom du Chip sonore sur CPC ?".
Chaque semaine, un coupon sera tiré au sort et permettra à l'heureux vainqueur de gagner le gros lot : un disque dur 20 Mégas pour CPC !
Votre coupon doit obligatoirement être expédié avant le mardi suivant la date de parution à minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante :

AMSTRADEBDO
CONCOURS
"GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS"
24, rue Baron
75017 PARIS.

COUPON-REPONSE

AMSTRADEBDO
GAGNEZ UN DISQUE DUR

Nom : . . . .
Prénom : . . . .
Adresse : . . . .
. . . .
. . . .
Code Postal : . . . .
Ville : . . . .
Ordinateur utilisé : . . . .
. . . .

Quel est le nom du Chip sonore du CPC ?

. . . .

Pour participer au concours, vous devez obligatoirement découper et remplir le présent bulletin. Vous pouvez aussi demander des bons de participation en écrivant au journal.

LES CREPES

Serge MARQUET

Malgré les facéties d'un chat plutôt gourmand, aidez un brave cuisinier, expert en crêpes flambées, à satisfaire sa clientèle.

SUITE DU N° 10

```
3030 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT CHR$(3
3):LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT CHR$(4
2):LOCATE x,y+2:PEN 1:PRINT CHR$(3
5):LOCATE x,y+3:PEN 5:PRINT CHR$(4
7):LOCATE x,y+3:PEN 3:PRINT CHR$(9
1):LOCATE x-1,y+2:PEN 1:PRINT CHR$
(43)
3040 LOCATE x-1,y+2:PEN 2:PRINT CH
R$(44):LOCATE x-1,y+1:PEN 6:PRINT
CHR$(40):PRINT CHR$(22);CHR$(0):GO
SUB 4160:GOSUB 3770:IF y=14 THEN G
OTO 1380 ELSE GOTO 2970
3050 '
3060 'gaziniere
3070 '
3080 PRINT CHR$(22);CHR$(1):PEN 7:
LOCATE 19,16:PRINT CHR$(93):LOCATE
 19,16:PRINT CHR$(123):PEN 9:LOCAT
E 19,16:PRINT CHR$(95):LOCATE 19,1
6:PEN 4:PRINT CHR$(126):LOCATE 19,
17:PEN 7:PRINT CHR$(125):PRINT CHR
$(22);CHR$(0):RETURN
3090 '
3100 ' chat init
3110 '
3120 LOCATE xb,yb:PEN 3:PRINT CHR$
(168)+CHR$(169):RETURN
3130 '
3140 'reaffichage crepe sur gaz
3150 '
3160 LOCATE 19,16:PRINT " ":PRINT
CHR$(22);CHR$(1):PEN 7:LOCATE 19,1
6:PRINT CHR$(93):LOCATE 19,16:PRIN
T CHR$(123):PEN 9:LOCATE 19,16:PRI
NT CHR$(95):PRINT CHR$(22);CHR$(0)
3170 IF h=0 THEN xcc=x+2:ycc=y+1:L
OCATE xcc,ycc:PRINT " ":FOR n=1 TO
 5:LOCATE xcc,ycc-n:PEN 4:PRINT CH
R$(126):FOR m=1 TO 5:LOCATE xcc,yc
c-m:PRINT " ":NEXT m:NEXT n
3180 IF h=0 THEN FOR n=5 TO 1 STEP
 -1:LOCATE xcc,ycc-n:PEN 4:PRINT C
HR$(126):FOR m=5 TO 1 STEP -1:LOCA
TE xcc,ycc-m:PRINT " ":NEXT m:NEXT
 n:h=1:RETURN
3190 'table
3200 PRINT CHR$(22);CHR$(1):PEN 8:
LOCATE 2,17:PRINT CHR$(167):LOCATE
 2,16:PEN 7:PRINT CHR$(166):PRINT
CHR$(22);CHR$(0):RETURN
3210 '
3220 'mouv chat
3230 '
3240 LOCATE xb,yb:PRINT " ":xb=xb+
1:LOCATE xb,yb:PEN 3:PRINT CHR$(16
8)+CHR$(169)
3250 IF xb>16 THEN xb=16:t=1
3260 RETURN
3270 LOCATE xb+1,yb:PRINT "  ":xb=
xb-1:LOCATE xb+1,yb:PEN 3:PRINT CH
R$(170)+CHR$(171)
3280 IF xb<3 THEN xb=3:t=0
3290 RETURN
3300 '
3310 'Perte d'une vie
3320 '
3330 FOR t=1 TO 200:NEXT t:vi=vi-1
3340 IF s=1 THEN GOSUB 3520:GOSUB
3450:FOR t=1 TO 2000:NEXT t
3350 IF s=2 THEN GOSUB 3570:GOSUB
3450:FOR t=1 TO 2000:NEXT t
3360 IF vi=0 THEN LOCATE 3,3:PRINT
 " ":LOCATE 3,4:PRINT " ":GOTO 362
0
3370 GOTO 1250
3380 '
3390 'sol
3400 '
3410 PRINT CHR$(22):CHR$(1):FOR n=
2 TO 19:LOCATE n,18:PEN 4:PRINT CH
R$(172):LOCATE n,18:PEN 5:PRINT CH
R$(199):LOCATE n,18:PRINT CHR$(197
):NEXT:PRINT CHR$(22);CHR$(0):RETU
RN
3420 '
3430 ' musique chute
3440 '
3450 FOR i=1 TO 26
3460 SOUND 5,i*125,10
3470 NEXT i
3480 RETURN
3490 '
3500 'bonhomme assis droite
3510 '
3520 IF s=1 THEN LOCATE x,y:PRINT
" ":LOCATE x,y+1:PRINT "  ":LOCATE
 x,y+2:PRINT "  ":LOCATE x,y+3:PRI
NT " ":PRINT CHR$(22);CHR$(1):LOCA
TE x,y+1:PEN 1:PRINT CHR$(33):LOCA
TE x,y+2:PEN 2:PRINT CHR$(34):LOCA
TE x,y+3:PEN 1:PRINT CHR$(35)
3530 LOCATE x+1,y+3:PEN 5:PRINT CH
R$(173):LOCATE x+1,y+3:PEN 3:PRINT
 CHR$(174):LOCATE x+1,y+3:PEN 1:PR
INT CHR$(38):LOCATE x+1,y+3:PEN 2:
PRINT CHR$(39):LOCATE x+1,y+2:PEN
6:PRINT CHR$(40):PRINT CHR$(22);CH
R$(0):RETURN
3540 '
3550 'bonhomme assis gauche
3560 '
3570 IF s=2 THEN LOCATE x,y:PRINT
" ":LOCATE x-1,y+1:PRINT "  ":LOC
ATE x-1,y+2:PRINT "  ":LOCATE x,y
+3:PRINT " ":PRINT CHR$(22);CHR$(1
):LOCATE x,y+1:PEN 1:PRINT CHR$(33
):LOCATE x,y+2:PEN 2:PRINT CHR$(42
):LOCATE x,y+3:PEN 1:PRINT CHR$(35
)
3580 LOCATE x-1,y+3:PEN 5:PRINT CH
R$(175):LOCATE x-1,y+3:PEN 3:PRINT
 CHR$(176):LOCATE x-1,y+3:PEN 1:PR
INT CHR$(43):LOCATE x-1,y+3:PEN 2:
PRINT CHR$(44):LOCATE x-1,y+2:PEN
6:PRINT CHR$(40):PRINT CHR$(22);CH
R$(0):RETURN
3590 '
3600 ' musique fin
3610 '
3620 SOUND 1,478,50,15:SOUND 1,0,1
,0:SOUND 1,478,50,15:SOUND 1,0,1,0
:SOUND 1,478,13,15:SOUND 1,0,1,0:S
OUND 1,478,100,15:SOUND 1,402,50,1
5:SOUND 1,426,13,15:SOUND 1,0,1,0:
SOUND 1,426,50,15:SOUND 1,478,13,1
5:SOUND 1,0,1,0:SOUND 1,478,50,15:
SOUND 1,506,13,15
3630 SOUND 1,478,75,15
3640 CLS:MODE 1:INK 0,1:INK 1,24:P
EN 1:PAPER 0:BORDER 1:GOSUB 8970:L
OCATE 5,12:PRINT "DESIREZ VOUS REJ
OUER : O - N ?";
3650 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 3650
3660 a$=UPPER$(a$)
3670 IF a$="O" THEN 1240
3680 IF a$="N" THEN LOCATE 9,18:PE
N 1:PRINT "VOUS N'AVEZ PLUS FAIM ?
":END
3690 GOTO 3650
3700 '
3710 'rideau
3720 '
3730 PRINT CHR$(22);CHR$(1):FOR n=
2 TO 9:LOCATE n,9:PEN 4:PRINT CHR$
(181):LOCATE n,9:PEN 6:PRINT CHR$(
182):NEXT:FOR n=12 TO 19:LOCATE n,
9:PEN 4:PRINT CHR$(181):LOCATE n,9
:PEN 6:PRINT CHR$(182):NEXT:PRINT
CHR$(22);CHR$(0):RETURN
3740 '
3750 'criteres de chute
3760 '
3770 IF ((xb=x) AND (yb=y+3)) OR (
(xb+1=x) AND (yb=y+3)) OR ((xb+2=x
) AND (yb=y+3)) THEN GOTO 3330 ELS
E RETURN
3780 '
3790 'horloge
3800 '
3810 PRINT CHR$(22);CHR$(1):PEN 3:
LOCATE 10,7:PRINT CHR$(183)+CHR$(1
84):LOCATE 10,8:PRINT CHR$(185)+CH
R$(186):PEN 6:LOCATE 10,7:PRINT CH
R$(187)+CHR$(188):LOCATE 10,8:PRIN
T CHR$(189)+CHR$(190):PEN 1:LOCATE
 11,7:PRINT CHR$(191):LOCATE 11,8
3820 PRINT CHR$(192):PRINT CHR$(22
);CHR$(0):RETURN
3830 '
3840 'chandelier
3850 '
3860 PEN 3:LOCATE 4,7:PRINT CHR$(1
93):LOCATE 4,8:PRINT CHR$(194):RET
URN
3870 PRINT CHR$(22);CHR$(1):PEN 3:
LOCATE 14,7:PRINT CHR$(198)+CHR$(2
00):PEN 1:LOCATE 14,7:PRINT CHR$(1
95)+CHR$(196):LOCATE 14,8:PEN 3:PR
INT CHR$(201)+CHR$(202):PRINT CHR$
(22);CHR$(0):RETURN
3880 '
3890 'bouteille
3900 '
3910 PRINT CHR$(22);CHR$(1):PEN 5:
LOCATE 7,7:PRINT CHR$(203):LOCATE
7,8:PRINT CHR$(204):PEN 1:LOCATE 7
,8:PRINT CHR$(205):PRINT CHR$(22);
CHR$(0):RETURN
3920 PEN 10:LOCATE 18,7:PRINT CHR$
(206):LOCATE 18,8:PRINT CHR$(207):
RETURN
3930 '
3940 'dessin flamme
3950 '
3960 PRINT CHR$(22);CHR$(1):PEN 11
:LOCATE xf,yf:PRINT CHR$(208):PEN
12:LOCATE xf,yf:PRINT CHR$(209):PR
INT CHR$(22);CHR$(1):RETURN
3970 '
3980 'mouv flamme
3990 '
4000 LOCATE xf-1,yf:PRINT "  ":PRI
NT CHR$(22);CHR$(1):xf=xf+1:LOCATE
 xf,yf:PEN 11:PRINT CHR$(208):LOCA
TE xf,yf:PEN 12:PRINT CHR$(209)
4010 IF xf>17 THEN xf=17:w=1
4020 PRINT CHR$(22);CHR$(0):RETURN
4030 LOCATE xf,yf:PRINT "  ":PRINT
 CHR$(22);CHR$(1):xf=xf-1:LOCATE x
f,yf:PEN 11:PRINT CHR$(208):LOCATE
 xf,yf:PEN 12:PRINT CHR$(209)
4040 IF xf<3 THEN xf=3 :w=0
4050 PRINT CHR$(22);CHR$(0):RETURN
4060 '
4070 ' crepe flambee
4080 '
4090 IF yc-n=yf AND xc=xf THEN sc=
sc+25
4100 LOCATE 13,21:PEN 6:PRINT sc:I
F sc>hs THEN hs=sc:LOCATE 13,23:PE
N 6:PRINT hs
4110 IF xc=xf AND yc-n=yf THEN xf=
17:yf=11
4120 RETURN
4130 '
4140 'chapeau brule
4150 '
4160 IF x=xf AND y=yf THEN vi=vi-1
:FOR n=1 TO 200:NEXT:GOSUB 4220:GO
SUB 4170:GOTO 1250 ELSE RETURN
4170 IF vi=0 THEN LOCATE 3,3:PRINT
 " ":LOCATE 3,4:PRINT " ":GOTO 362
0
4180 RETURN
4190 '
4200 ' cendres
4210 '
4220 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x
-1,y+1:PRINT "   ":LOCATE x-1,y+2:
PRINT "   ":LOCATE x,y+3:PRINT " "
:PEN 6:LOCATE x-1,17:PRINT CHR$(21
0):LOCATE x,17:PRINT CHR$(211):GOS
UB 4260:FOR t=1 TO 2000:NEXT t:RET
URN
4230 '
4240 'son chapeau brule
4250 '
4260 FOR i=1 TO 30
4270 SOUND 5,i*12,10,12
4280 NEXT i
4290 RETURN
4300 SOUND 1,30,5:RETURN
8940 '
8950 'tableau des scores
8960 '
8970 INK 1,15:PEN 1:CLS:LOCATE 3,1
2:INPUT "ENTREZ VOTRE NOM ";nom$(1
0):IF LEN(nom$(10))>10 THEN 8970
8971 sc(10)=sc
8980 FOR i=1 TO 9:FOR j=i+1 TO 10
8990 IF sc(i)<sc(j) THEN cx=sc(i):
sc(i)=sc(j):sc(j)=cx:bx=pp(i):pp(i
)=pp(j):pp(j)=bx:ax$=nom$(i):nom$(
i)=nom$(j):nom$(j)=ax$
9000 NEXT:NEXT
9010 CLS
9020 INK 1,6:LOCATE 12,2:PRINT "HI
GH-SCORE"
9030 INK 2,15:PEN 2
9040 FOR i=1 TO 10
9050 LOCATE 6,i+5:PRINT ".........
........"
9060 IF i=10 THEN LOCATE 3,i+5:PRI
NT i:GOTO 9080
9070 LOCATE 4,i+5:PRINT i
9080 LOCATE 7,i+5:PRINT nom$(i)
9100 LOCATE 19,i+5:PRINT USING "##
###";sc(i)
9110 NEXT
9130 LOCATE 15,24:PRINT "APPUYEZ S
UR UNE TOUCHE"
9140 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO
9140
9150 CLS:RETURN
```

Suite de la page 8

```
2010 IF fa=1 AND qb<>3 THEN LOCATE
#3,1,1:CLS#3:PEN#3,1:PRINT#3,"AH S
I VOUS AVIEZ SU....!?!?!?!";:BORDE
R 0,4:FOR i=1 TO 30:SOUND 5,i*12,1
0,12:NEXT i:GOSUB 2650:CLS#3:BORDE
R 4:RETURN
2020 IF fa=1 AND qb=3 THEN CLS#3:P
EN#3,1:o$="Eudyr#gh#yrwuh#suh0yr|d
qfh#judfh#d#od#frugh#yrxv#srxyh}##
ghvfhqguh1hq#fkhpl9xq#dxwuh#pruphd
x#ghod#irupxoh#^":GOSUB 2640:PEN#3
,1:PRINT#3,d$:d$="":o$="Xqh###fkdl
qh#g*":GOSUB 2640:PEN#3,2:PRINT#3,
d$:d$=""
2030 IF fa=1 AND qb=3 THEN GOSUB 2
650:CLS#3
2040 RETURN
2050 LOCATE#3,1,1:CLS#3:PEN#3,1
2060 INPUT#3,"Vous etes dans une c
lairiere(etonnant n'est ce pas) au
   centre un etang profond,un cana
rd ,desgrenouilles que faites vous
?           [1] Questionner le
canard          [2]Explorer l'etang
[3] Ecouter les        grenouilles
   ";fb
2070 IF fb=1 THEN LOCATE#3,1,1:CLS
#3:PEN#3,1:o$="Frlq0frlq1Frlq0frlq
":GOSUB 2630:FOR t=1 TO 6:PRINT#3,
c$;:NEXT t:PRINT#3,".....COUAC.!.!
.!";:c$="":GOSUB 2650:CLS#3:RETURN
2080 IF fb=3 THEN LOCATE#3,1,1:CLS
#3:PEN#3,1:o$="Frdddd0frdddddddddd
":GOSUB 2630:FOR t=1 TO 6:PRINT#3,
c$;:NEXT t:PRINT#3,".......BEURK.!
.!.!";:c$="":GOSUB 2650:CLS#3:RETU
RN
2090 IF fb=2 THEN GOSUB 3040
2100 o$="xq#vfdskdqguh":GOSUB 2630
2110 IF fd$<>c$ AND qc<>1 THEN GOS
UB 3020:c$="":RETURN
2120 IF fd$=c$ AND qc=1 THEN CLS#3
:PEN#3,1:PRINT#3,"Au fond de l'eta
ng vit une carpe vieille tres viei
lle Sa distraction...les  charades
,pas        toujours inutiles!!":GO
SUB 2650
2130 IF fd$=c$ AND qc=1 THEN CLS#3
:PEN#3,1:o$="prq#suhplhu#rq#|###gr
uw################prq#vhfrqg#vhsduh
##ohv#mduglqv########prq#wrxw#qrxh
##########################BBBBBBBB
BBBBBB":GOSUB 2640:PRINT#3,d$:FOR
i=1 TO 10:ENT 1,40,10,1:SOUND 1,30
,20,7,0,14:d$=""
2140 IF fd$=c$ AND qc=1 THEN FOR t
=1 TO 500:NEXT t:NEXT i:c$="":GOSU
B 2650:CLS#3:RETURN
2150 IF fd$<>c$ AND qc=1 THEN GOSU
B 3030:c$="":RETURN
2160 IF fd$=c$ AND qc<>1 THEN GOSU
B 3010:c$="":RETURN
2170 LOCATE#3,1,1:CLS#3:PEN#3,1:PR
INT#3,"  Vous etes a l'  entree d
'un immenselabyrinte il vous  faut
 y entrer et   bien sur en sortir
";:GOSUB 2650:GOSUB 3040
2180 o$="xqh#shorwh#gh#ilo":GOSUB
2630
2190 IF fd$=c$ AND qd=2 THEN LOCAT
E#3,1,1:CLS#3:PEN#3,1:PRINT#3,"Vou
s pouvez a main-tenant entrer.
 Sur un des murs au centre du laby
rintela formule ete ecrite mais se
ulement  deux mots sont ";
2200 IF fd$=c$ AND qd=2 THEN PRINT
#3,"    encore lisibles      [";:PEN
#3,2:o$="SRXU0YHUV":GOSUB 2640:PRI
NT#3,d$:PEN#3,1:PRINT#3,"] ":GOSUB
 2650:CLS#3:d$="":c$="":RETURN
2210 IF fd$<>c$ AND qd<>2 THEN GOS
UB 3020:c$="":RETURN
2220 IF fd$=c$ AND qd<>2 THEN GOSU
B 3010:c$="":RETURN
2230 IF fd$<>c$ AND qd=2 THEN GOSU
B 3030:c$="":RETURN
2240 CLS#3:PEN#3,1:PRINT#3,"Vous v
ous trouvez  au bord d'un profond
canyon impossiblede le traverser
  Pourtant sur l'autre versant vou
s dis-tinguez un texte   grave
        malheureusement in- dist
inct";:GOSUB 2650:GOSUB 3040
2250 o$="xqh#orqjxh#yxh":GOSUB 263
0
2260 IF fd$=c$ AND qe=3 THEN CLS#3
:PRINT#3,"Vous pouvez mainte-nant
lire ces mots [";:PEN#3,2:o$="ohv#
frqqxluh":GOSUB 2640:PRINT#3,d$;:P
EN#3,1:PRINT#3,"]":GOSUB 2650:CLS#
3:c$="":d$="":RETURN
2270 IF fd$<>c$ AND qe=3 THEN GOSU
B 3030:c$="":RETURN
2280 IF fd$<>c$ AND qe<>3 THEN GOS
UB 3020:c$="":RETURN
2290 IF fd$=c$ AND qe<>3 THEN GOSU
B 3010:c$="":RETURN
2300 CLS#3:PRINT#3,"Une dryade ple
ure  dans la clairiere  Elle est d
'une beaute troublante.Mais on lui
 a derobe un objet qui est sa   ra
ison d'etre.Elle ne peut plus acco
m-plir le role qui   lui a ete dev
olu!  ":GOSUB 2650:GOSUB 3040
2310 o$="xqh#kdfkh":GOSUB 2630
2320 IF fd$=c$ AND qf=3 THEN CLS#3
:PRINT#3,"Grace a votre aide la dr
yade peut a   nouveau defendre les
 arbres qui sont  sous sa protecti
on.Heureuse elle vous propose de [
";:PEN#3,2:o$="od#oxplhuh":GOSUB 2
640:PRINT#3,d$;:GOSUB 2650:c$="":d
$="":RETURN
2330 IF fd$=c$ AND qf<>3 THEN GOSU
B 3010:c$="":RETURN
2340 IF fd$<>c$ AND qf<>3 THEN GOS
UB 3020:c$="":RETURN
2350 IF fd$<>c$ AND qf=3 THEN GOSU
B 3030:c$="":RETURN
2360 CLS#3:PRINT#3,"Vous voici dev
ant  une diseuse de bon-ne aventur
e.Elle   est tres en colere son ou
t'il de  tra- vail le plus pre-  ci
eux a ete derobe.Saurez vous le lu
i rendre?":GOSUB 2650:GOSUB 3040
2370 o$="xq#mhx#gh#wdurwv":GOSUB 2
630
2380 IF fd$=c$ AND qg=1 THEN CLS#3
:PRINT#3,"Vous avez su calmerla co
lere de cette brave femme qui vous
 dit dans un langage peu comprehen
si-ble [";:PEN#3,2:o$="hw0ohv0hqvh
peohv":GOSUB 2640:PRINT#3,d$:PEN#3
,1:PRINT#3,"]":GOSUB 2650:CLS#3:d$
="":c$="":RETURN
2390 IF fd$=c$ AND qg<>1 THEN GOSU
B 3010:c$="":RETURN
2400 IF fd$<>c$ AND qg<>1 THEN GOS
UB 3020:c$="":RETURN
2410 IF fd$<>c$ AND qg=1 THEN GOSU
B 3030:c$="":RETURN
2420 CLS#3:PRINT#3,"Vous vous retr
ouvezprisonnier d'une   cage metal
lique    ";
2430 IF qh=2 THEN PRINT#3,"Fort he
ureusement  vous portez l'objetnec
essaire a votre evasion.";:GOSUB 2
650:GOSUB 3040
2440 o$="xqh#vflh#d#phwdx{":GOSUB
2630
2450 IF qh<>2 THEN PRINT#3,"Malheu
reusement    pour vous vous ne  po
rtez pas l'objet  necessaire pour
   vous evader alors          ADIEU
":FOR t=1 TO 3000:NEXT t:GOSUB 308
0
```

A SUIVRE...

Suite de la page 12

BONTE HENRI de RONQUEROLLES PERSAN (95340) • BONNEFOY PASCAL de COLMAR (68000) • HANNEDOUCHE JEAN-LUC de MERVILLE (59660) • FABRY FREDERIC de CANNET ROCHEVILLE (06110) • MALLETROIT F.XAVIER de NANTES (44000) • NORNAVE ROGE de NOYELLES GODAULT (62950) • SANTERRE ABEL d'OUTAR VILLE (45480) • LAMOUREUX JEANNINE de SAINTE-GENEVIEVE-DES-BOIS (91700) • LOUCHET FREDERIC de LYS-LEZ-LANNOY (59390) • FAVA PHILIPPE de NEMOURS (77140) • JANOT JEAN-PIERRE de REIMS (51100) • BENFRED JEAN-CLAUDE de PARIS (75018) • MARTHE BERTRAND de LIMOGES (87000) • MOREL ERIC d'AMBOISE (37400) • VIVET HENRI de LARAGNE (05300) • BROVILLON JACK d'AIX-D'ANGILLON (18220) • MELICE JEAN-PAUL de VILLEPINTE (93420) • RIGAUT FRANCOISE du RAINCY (93340) • RIOLAND EMMANUEL de LOCHES (37600) • AUBERGER LAURENT de SAINT-GERMAIN-DU-PAY (18390) • PAULES FRANCIS de THOUARS (79100) • BERENGER ROBERT de SAINT-ETIENNE (42100) • LAURENT PATRICK de JOUE-LES-TOURS (37300) • BIBARDS STEPHANE de LIMOGES (87000) • COUASNE GEORGES de CRAN-GEVIER (74000) • MARTENOT PATRICE de DIJON (21000) • LODS JEAN-MARC de DIJON (21000) • BARBEAUX PATRICK d'ERMONT (95120) • BOURDIN JEAN.J de SAINT-GRATIEN (95210) • PERUSSAULT STEPHANE de LIMOGES (87100) • MELLER MARTINE de CLICHY (92110) • LUSARDI FREDERIC de TROYES (10000) • CHETZRONI JOEL de NOSY-LE-SEC (93130) • LAMPERIERE FRANCIS de LA-ROCHE-SUR-YON (85000) • DADAT FRANCK de SOLIGNAC (87110) • SAMMUT JACQUES de RICHAC-RANCON (87570) • THOMIN ALEXANDRE de JUVISY-SUR-ORGE (91260) • BALEKDJIAN JEAN-CHRISTOPHE du RAINCY (93340) • BRODHAG GAELLE de CHALONS-SUR-MARNE (51000) • SOYEZ PHILIPPE de QUIMPER (29000) • ELLILI ANNA de NOISY-LE-SEC (93130) • FERCOT LAURENT de GRAND FRESNOY (60680) • DESCAMPS DENIS de PARIS (75015) • VIVET HENRI de LARAGNE (05300) • PRZYBLOWSKI JEAN-STEPHANE de PARIS (75012) • MARTIN SEBASTIEN de SAINT-LEU-LA-FORET (95320) • DELSOL RENAUD de LA ROCHELLE (17000) • KHATTAB RACHID de VILLEJUIF (94800) • KORZECZEK LUCIEN de FAMECK (57290) • BEC XAVIER de SAINT-JULIEN-LES-VILLAS (10800) • BOTTOLIER STEPHANE d'AUTUN (71400) • LAHAXE GEORGES de LEYR (54770) • CHAIGNEAU JACK de PARIS (75012) • DEL BEN JEANNINE de LA SOUTERRAINE (23300) • DENNEBOUY ALAIN de PERIERS (50190) • CHABROULLET DELPHINE de LA SOUTERRAINE (23300) • BILLETTE ALAIN de JUZIERS (78820) • DESPHIEUSE JEAN de SAINT-LO (50000) • COCHE GERARD de COULOMMIERS (77120) • FEUILLADE JEROME de SAINTE-SEVERE (36160) • TAVEAU SEBASTIEN de QUETIGNY (21800) • ROYER LAURENT de LA CELLE SAINT-CLOUD (78170) • BOUTELOUP PATRICK de SAINT-DONAT (26260) • LUQUE JEAN-GABRIEL de BERNAY (27300) • GARNES BRIGITTE de WAHAGNIES (59261) • CORNUE MICHELINE de CAEN (14000) • GUEZ DAVID de CHAUMES-EN-BRIE (77390) • MOREAU DAVID de CHAPTELAT-GOUZEIX (87270) • BEZARD THIBAULT d'ORVAULT (44700) • LUCAS CHRISTOPHE de PETIT CAUNOMME (76650) • TISSIER SAMUEL de REMIREMONT CEDEX (88207) • BARTHELEMY ODETTE de MONTAUBAN (82000) • GROSSET-GRANCHE DAVID de VAULX-EN-VELIN (69120) • PILARD FABIEN de CARLING (57490) • VALSEMEY JEAN-MICHEL de BEAUMONT LE ROGER (27170) • LE QUENNEC LAURENT de MALGUENAC (56300) • MARTINEZ VINCENT de TOULOUSE (31500) • CAILLAUD PASCAL de GRADIGNAN (33170) • SIREIX JEROME d'ESSEY-LE-NANCY (54270) • GAUGE SEBASTIEN de VERNY (57420) • BEAUVAIS CHRISTOPHE DES ULIS (91940) • LINARD FREDERIC des MUREAUX (78130) • PRIEUR DANY de GAGNY (93220) • SALVI GILLES de PARIS (75019) • EHOUARNE DENIS de QUISTINIC (56310) • PHILIPPE JEAN-JACQUES de CAEN (14300) • FERREIRA STEPHANE de SAINT-BRICE-SOUS-FORET (95350) • BACHELOT CHRISTOPHE d'ANGERS (49000). ■

LA CASSETTE D'AMSTRADEBDO

ATTENTION!

Tous les mois, Amstradebdo édite une super cassette longue durée qui comprend :
- Tous les programmes parus pendant un mois dans le journal !
- Tous les trucs et astuces parus dans le même temps !
- Des images-surprise digitalisées !
- Et un super programme en cadeau !

Cette cassette sera en vente au prix de 50 francs (plus 10 francs de port). Vous pourrez la commander au journal chaque fin de mois, mais vous pourrez aussi vous *abonner* pour la recevoir tous les mois à domicile ! Ainsi, douze cassettes en un an ne vous coûteront que 500 francs au lieu de 720 (50 francs + 10 francs de port x 12 mois), soit une économie substantielle de 220 francs ! Si c'est la formule "spécial 6 mois" que vous choisissez, ce n'est plus que 260 francs au lieu de 360 que vous débourserez pour recevoir en échange les six cassettes reprenant l'intégralité des listings parus dans Amstradebdo, PLUS des programmes inédits, des images digitalisées et beaucoup d'autres surprises !
N'oubliez pas à la fin du mois de janvier de commander la cassette du mois, ou reportez-vous au bulletin d'abonnement page 19 pour vous abonner dès maintenant !

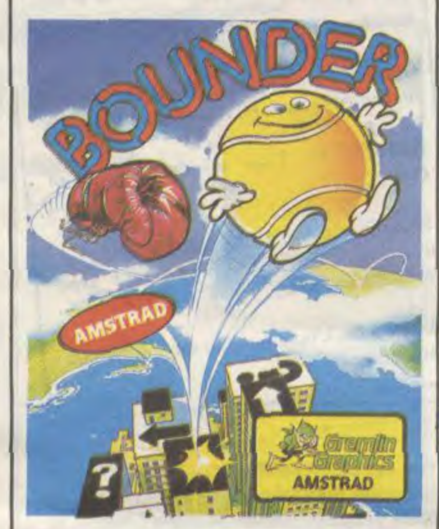
NOUVEAUTES



PREVIEWS

BOUNDER de GREMLIN GRAPHICS pour PCW

C'est le même ! La petite ba-balle qui saute partout est passée des CPC aux PCW et garde



toute sa jeunesse. Ce jeu d'arcade à l'action rebondissante poursuit sa carrière sur JOYCE dont la ludothèque s'agrandit de jour en jour.

HITS de MELBOURNE HOUSE

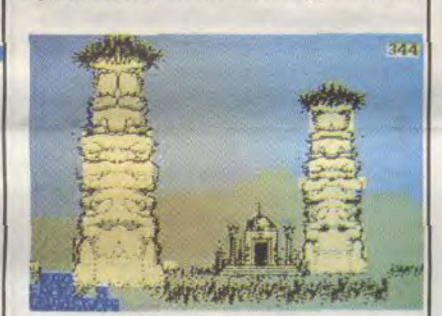
C'est à MELBOURNE HOUSE d'y aller de sa petite compilation. On retrouvera donc en disc ou en cassette, REDHAWK (aventure-bande dessinée), STARION (arcade spatiale en 3D), ROCK'N'WRESTLE (combats de catch) et SIR LANCELOT (arcade médié-



vale). Pour le prix ça vaut le coup et l'on se réjouit.

EXPLORER de ELECTRIC DREAMS

Une bonne distance en années-lumières vous sépare, vous et votre vaisseau spatial, de la



dernière station service recensée. Vous vous retrouvez sur une planète inconnue que vous allez avoir le temps de visiter.
Accrochez-vous : il y a quarante milliards (sic NDLR) de lieux à explorer.
Les graphismes sont superbes ; le tout est d'avoir de la patience.

TT RACER de DIGITAL INTEGRATION

Une simulation de grand prix motocyclistes bien sympathique.
En effet de multiples options sont proposées telles que : le choix de la cylindrée de la moto, du circuit (Paul Ricard, Monza, etc.), du nombre de tours à parcourir, du temps de course, etc.



Mais surtout, la possibilité de concourir à deux joueurs en simultané est fantastique ! Deux Amstrad peuvent être reliés l'un à l'autre par la RS 232. Les graphismes et le réalisme sont étonnants. Ça promet !

ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON de MELBOURNE HOUSE

Par Toutatis ! L'invincible gaulois apparaît maintenant sur les écrans de vos CPC. On retrouve dans cette aventure, les personnages les plus célèbres de UDERZO et GOSCINNY que nous connaissons bien. Les graphismes ne sont pas géniaux mais le scénario est bien conçu. Les Romains sont toujours aussi stupides et Obélix raffole toujours autant des san-



gliers. Une adaptation bien sympathique qui devrait plaire.

LES TEMPLIERS D'ORVEN de LORICIELS

Encore un jeu de rôles et on ne s'en plaindra pas. Création de personnages, aventures et donjons, ce jeu propose plusieurs scénarios qui vous feront aller de surprises en surprises. Les



graphismes sont jolis, l'action est prenante. Réussirez-vous à faire survivre vos héros ? Les aventuriers vont être comblés.

KONAMI'S GOLF d'IMAGINE

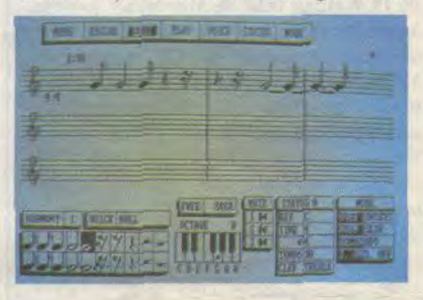
Voici un logiciel de golf d'origine nippone. Choking, vous ne trouvez pas ? I say no : les graphismes sont si bien faits qu'on pourrait se croire sur la plus britannique des pelouses. Toutes les différentes techniques du golf sont



à votre disposition ainsi qu'une option pour jouer à deux. Qui plus est, la notice contient le maximum d'éléments nécessaires pour apprendre les règles et les particularités de ce noble sport.A nice chap, isn't it ?

THE ELECTRONIC MUSIC UTILITY + de GREMLIN GRAPHIC

Vous êtes lassé par la complexité de programmation de la musique ou déçu par les résultats ? Ce logiciel est fait pour vous. Très bien documenté, il vous ouvrira toutes grandes les



portes de la composition ou les secrets du bruitage. Vos œuvres, géniales ou non, seront de toute manière relogeable dans vos propres programmes. Il est quand même préférable d'avoir des notions de solfège pour vous favoriser le travail.

BRICOLES

MULTISERVI de JAGOT ET LEON

Ceux d'entre-vous qui veulent aller au bout des possibilités de leur AMSTRAD connaissent bien JAGOT ET LEON. Pour les autres, rappelons rapidement que cette firme stéphanoise s'est spécialisée dans les extensions pour mordus : carte sortie logique, programmeur d'EPROM, carte digitale analogique... j'en passe et des plus sophistiqués. Malades du fer à souder et du bus d'extension (en tout cas, je les imagine ainsi), JAGOT et LEON présentent aujourd'hui une extension multi-usages, destinée à ouvrir votre CPC sur le monde extérieur.
MULTISERVI est une carte d'entrées-sorties, c'est-à-dire qu'elle vous permet de télécommander de un à quatre appareils électriques. Au lieu de les brancher sur le secteur, raccordez-les dans les prises du boîtier. Vous pourrez alors programmer l'allumage des appareils, leur durée de fonctionnement, etc... Tout seul ? Mais non, cinq utilisations déjà programmées sont fournies dans le logiciel d'exploitation.

QUE FAIT LA POLICE ???

MULTISERVI se présente sous la forme d'un gros boîtier noir à raccorder sur le port d'extension et la prise joystick de votre ordinateur. Premier reproche à faire : les câbles sont si courts et si mal disposés qu'il est mal aisé de placer le boîtier à côté de l'ordinateur. Il faudra vous débrouiller pour lui procurer une assise à peu près stable. Quatre prises de courant femelles sont reliées au boîtier : l'interface peut commander quatre appareils et recevoir des signaux d'une dizaine de sources différentes. Comment exploiter cette possibilité ? Voyons donc les programmes fournis par les éditeurs.
Si vous êtes du genre à paniquer par peur des voleurs chaque fois que vous quittez votre maison, soyez heureux ! JAGOT ET LEON, dans leur infinie bonté, ont tout prévu. Un simulateur de présence allumera et éteindra lampes, radios.., de manière à tromper les cambrioleurs qui croiront la maison vide. Rusé, mais pas nouveau ni spécialement fabuleux. Le programme ALARME permet, lui, de relier des détecteurs (alarme-contact de porte, détecteur de chaleur...) à l'interface qui se charge de déclencher les appareils de votre choix en cas d'alerte : sirènes, lumières... Le grand jeu quoi.

LE REVEIL LE PLUS CHER DU MONDE



Suivent ensuite trois exemples de ce que vous pouvez réaliser vous-même. Tout d'abord, un tout simple déclencheur programmable avec horloge; idéal pour être sûr de ne pas rater une émission de télé. Ensuite, une gestion de spots lumineux. Cette partie est d'ailleurs la plus sophistiquée, puisqu'elle possède des rythmes de clignotement préprogrammés, des séquences aléatoires... Tout décidément pour monter une mini-boîte de nuit dans votre chambre. La dernière option du logiciel enfin me laisse un peu songeur. Il s'agit d'un réveil programmable, avec sirène à l'heure prévue et démarrage optionel des appareils reliés. Outre le fait qu'un AMSTRAD branché toute la nuit, ça coûte cher et ça se fatigue un max, je me permet, de faire remarquer à Mr Jagot et à Léon qu'on trouve des radios-réveils à moins de 100 F dans les grands magasins.
Il ne faut toutefois pas oublier que ces différents programmes ne sont que des "suggestions", et que les éditeurs vous recommandent chaudement de réaliser vos applications personnelles. Ils fournissent d'ailleurs, pour les fanas, toutes les données techniques nécessaires à une exploitation plus poussée, au cœur même du bus d'extension.
Classique dans sa forme et dans sa réalisation, pour 990 F. MULTISERVI est de bonne qualité (même si l'assemblage et la finition font un peu amateur) et peut séduire les amateurs, pour peu qu'ils aient des besoins ou des idées quant à son utilisation.

CLEFS POUR MULTIPLAN JUNIOR
de Jean-Louis MARX et Alain THIBAULT
Edité par le PSI

La collection "Clefs-mémento" est, à juste titre, un des fleurons des éditions du PSI. Ces petits fascicules se veulent essentiellement pratiques. Leurs auteurs ont pour but de livrer à l'utilisateur des trucs, des astuces, des aides de manipulation. Cible au départ sur l'informatique familiale, la collection s'est orientée par la suite vers des matériels et des logiciels plus professionnels. Ce nouvel ouvrage fait partie de cette dernière catégorie. Il s'attache à décortiquer Multiplan Junior, la version bridée du logiciel, spécialement destinée à l'Amstrad PC 1512.
Le livre est séparé en trois parties : les commandes, les trucs et leur application, les fonctions.
Toutes les commandes de Multiplan Junior sont abordées. Les auteurs en donnent d'abord la définition. Puis viennent quelques remarques sur l'utilisation et ses conséquences. Des exemples très précis et bien expliqués achèvent le tour d'horizon très fouillé de chaque commande.
Suit la partie de trucs et exemples d'application. On y trouve de très nombreuses astuces de mise en œuvre. Citons, pour l'exemple, les tris d'après plusieurs critères, la résolution des problèmes d'arrondi, les calculs de factorielle, le passage de Visicalc à Multiplan, le gain de place et de temps de calcul. A chaque manipulation, un exemple de programme et un commentaire.
La dernière partie de l'ouvrage, sûr les fonctions, reprend la structure du chapitre sur les commandes.
Quelques annexes expliquent les correspondances Multiplan/Visicalc et Multiplan US/Multiplan français, et terminent l'œuvre.
Une mine de renseignements, un tas d'idées ingénieuses. "Clefs pour Multiplan Junior" est le genre d'ouvrage qu'on garde à portée de main quand on travaille avec Multiplan. On est sûr d'y trouver la réponse à son problème. (132 pages, 130 F)

Style : 13. Simple et efficace.

Présentation : 12. Pas très beau.

Intérêt : 18. Le plein d'idées.

Originalité : 15. Pas pour Multiplan (des dizaines de livres sur le sujet), mais pour la démarche suivie.





Timatic présente : MICRODRAFT

LA MORT DU ROTRING

Il en arrive, des logiciels pour votre micro. En veux-tu ? En voilà ! La pénurie est finie et bien finie. Bien sûr, certains d'entre vous continueront à se plaindre du manque de jeux, du sérieux irrémédiable des programmes mis à leur disposition... On leur rétorquera que le PCW étant un ordinateur destiné à un usage *professionnel*, il est naturel que les éditeurs lui fournissent des softs *professionnels*. D'autant plus que son prix peu élevé le rend accessible à toutes les entreprises et à bon nombre de particuliers.
Rassurez-vous, je ne vais pas plaider la cause du PCW, mais celle de Microdraft, premier logiciel de dessin industriel destiné à ce micro (il existe également sur CPC 6128 et PC 1512). Je perçois un sursaut... Vous n'arrivez pas à croire qu'on puisse réaliser de *vrais* dessins techniques sur l'écran du PCW - dont la résolution est, je le rappelle, de 720 x 256 pixels ? Il est vrai que le "desdus", comme on l'appelle parfois, nécessite une précision implacable, de l'ordre du dixième, voire du centième de millimètre, et que la moindre erreur dans l'évaluation des cotes peut s'avérer catastrophique...
Pourtant, Microdraft est bien un authentique logiciel de dessin industriel, qui vous permettra de vous débarrasser de vos règles, Rotrings et autres planches à dessin. Suivez-moi, nous allons lui rendre une petite visite.

PETITE FENETRE MAIS GRANDE FEUILLE

Un conseil avant de commencer : chargez Microdraft sur le disque virtuel - ou disque M -. Il travaillera plus vite et donc avec plus d'efficacité. Pour ce faire, tapez PIP (RETURN) avec la disquette CP/M dans le lecteur. Quand un astérisque apparaît sur la ligne suivante, retirez la disquette système du lecteur et insérez-y celle contenant Microdraft. Tapez alors M:=A:*.* derrière l'astérisque en question et validez par RETURN. Vous verrez s'afficher les noms des fichiers copiés. Quand un nouvel astérisque se matérialise, pressez RETURN. Puis, devant le A d'attente du CP/M, tapez M : (RETURN) suivi de MDRAFT (RETURN). Vous pouvez dès lors commencer à dessiner.
L'essentiel de l'écran est occupé par la fenêtre où vous effectuerez vos dessins. Au-dessus, dans un bandeau, figure le nom de celui sur lequel vous travaillez - ou "No File" si vous venez de charger le programme. Cette fenêtre correspond, en fait, à une feuille de papier au format A3. En haut à droite de l'écran sont affichées les différentes options du menu principal. En bas à droite figure la mention " Use 0.0 % ". Le chiffre changera en cours de travail pour vous indiquer le pourcentage d'espace mémoire occupé par le dessin en cours.

UNE SOURIS AU MENU ?

Les dix options du menu principal sont numérotées de 0 à 9, avec un bandeau en vidéo inverse imperturbablement affiché sur l'option n°3. Sur CPC - car le programme tourne aussi sur 6128 - ou sur PC 1512, vous pourrez y accéder à l'aide des touches de fonction; sur le PCW, il vous suffira de taper le chiffre correspondant à la commande désirée. Il est donc préférable de bloquer le clavier en position majuscules à l'aide de SHIFT LOCK, détail dont il est important de se souvenir par la suite.
Le curseur se commande avec les touches fléchées de votre clavier. Mais on pourra bientôt utiliser une souris à cet usage. Le module, prévu pour émuler une souris Kempston, sera fourni gratuitement dès sa mise au point aux acheteurs de Microdraft.
En déplaçant le curseur, vous remarquez immédiatement qu'il fait des "bonds" de plusieurs dizaines de pixels. Peu pratique, songez-vous... Pas du tout, car ce déplacement est réglable ! Vous utiliserez à cet effet les options 1 et 2 du menu principal; elles demeurent d'ailleurs identiques pour tous les menus secondaires, de même que l'option 0 permettant de quitter le menu en cours. L'option n°1, COARSE, augmente la longueur du déplacement tandis que FINE, la n°2, diminue cette course. Quatre pas différents sont possibles, entre 1 et 64 pixels.



PLUS DE TACHES D'ENCRE SUR LES DOIGTS

Les options suivantes, numérotées de 3 à 9, vous permettent d'accéder aux différents sous-menus. ELEMENT (n°3) concerne les facilités offertes pour dessiner; FILES (n°4) permet de charger et de sauvegarder les fichiers; REDRAW (n°5) efface le contenu de la fenêtre; ORIGIN (n°6) permet de mettre en mémoire les coordonnées du point où se trouve le curseur pour les réutiliser par la suite; ZOOM (n°7) affiche le sous-menu d'agrandissement; SETUP (n°8) recèle toutes les commandes nécessaires pour inclure des textes et enfin HATCH (n°9) s'occupe de la création et de la mise en mémoire de polygones.
Supposons que vous désiriez tracer une ligne. Vous demandez l'option n°3, ELEMENT. Parmi les commandes proposées, vous sélectionnez LINES, qui affiche un menu que vous retrouverez souvent et qui permet de localiser un point précis suivant différentes méthodes. La plus simple consiste à choisir la position du curseur. Vous déplacez celui-ci jusqu'à l'endroit où vous voulez commencer votre ligne, puis vous sélectionnez l'option CURSOR. Même technique pour indiquer à Microdraft la fin de la ligne, qui s'inscrit à l'écran à partir du point d'origine.
Malgré l'affichage des coordonnées du curseur, vous trouverez peut-être que cette méthode manque de précision. Il est vrai que le dessin industriel a des exigences très strictes. Mais Microdraft vous offre un autre moyen de déterminer les coordonnées de départ et d'arrivée d'une ligne. Au lieu de CURSOR, vous sélectionnez CARTESIAN dans le précédent menu. En bas de l'écran apparaît un message qui vous demande les coordonnées d'origine sous la forme (x,y); x représente les abscisses et y les ordonnées. Vous vous acquittez de cette tâche en entrant, par exemple, 46.7 et 56.3. Une ligne s'affiche alors du point précisé jusqu'à la position du curseur, dont les coordonnées sont, rappelons-le, affichées à droite de l'écran. Avantage de cette méthode : en cas d'agrandissement, la ligne commencera et finira *exactement* aux points spécifiés. Une précision diabolique, isn't it ?
Cette méthode permet également de générer sans peine carrés ou rectangles. Il suffit de placer le curseur à proximité du côté que vous désirez tracer et de donner la position de départ de la ligne. La fonction EOL déterminera, toute seule, la fin de la ligne sélectionnée, avec une précision de l'ordre du dixième de millimètre.

DES FIGURES SANS MINE

Suivant ce principe, vous pourrez tracer des cercles, des arcs de cercle, des ellipses. Avec un logiciel de dessin "classique", la plus grande précision que vous pourriez obtenir serait de l'ordre du pixel - et encore, au prix de longues manipulations -. Avec Microdraft, soft de dessin *industriel*, vous déterminez exactement les coordonnées de vos figures, leur position les unes par rapport aux autres, etc. Il vous est possible de représenter avec une précision de l'ordre du dixième de millimètre toutes les cotes nécessaires.
Les manipulations décrites ci-dessus peuvent vous sembler compliquées, mais on en assimile assez vite le principe. Une fois qu'on a compris le principe de chaînage des menus, toutes ces opérations ne demandent que quelques secondes.

DES GROS PLANS VERTIGINEUX

Microdraft permet également de déplacer des portions de votre dessin, d'inclure du texte, de créer des petites routines qui génèrent automatiquement des polygones ou de récupérer des figures sauvegardées pour les inclure dans d'autres dessins. D'une grande souplesse d'utilisation, ce logiciel autorise, en fait, non seulement toutes les manipulations indispensables pour un programme de ce genre, mais aussi d'innombrables facilités qui ont bien évidemment pour but de vous faire gagner du temps : fusion de dessins ou de portions de dessins, inclusion de textes, repérage au format de base de détails visibles seulement à l'agrandissement, récupération de la dernière ligne ou figure effacée, etc.
Le menu BLOCKS, équivalent à la fonction couper/coller d'un traitement de texte, permet de sauvegarder, récupérer, copier, déplacer, faire pivoter ou inverser le contenu d'un cadre que vous aurez choisi. Il est également possible d'en modifier l'échelle.
Mais la grande originalité de Microdraft est l'option ZOOM. Il ne s'agit pas d'une simple loupe, comme pour PCWPAINT, mais bel est bien d'un agrandissement. Expliquons-nous... Lorsque vous tracez une ligne, ou un cercle, ou n'importe quelle autre figure, l'affichage à l'écran ne sera pas *exact*. Vous n'aurez sous les yeux qu'une représentation approximative. Mais si vous sélectionnez l'option ZOOM, vous pourrez agrandir une partie de votre dessin, jusqu'à *150 fois ! ! !* Etonnant, non ? Jetez donc un coup d'œil aux illustrations accompagnant cet article. Le logiciel travaille, en fait, sur une résolution incroyablement plus fine que celle de l'écran, d'où ces agrandissements vertigineux et d'une précision infernale.
Mais comment est-ce possible ? me direz-vous. Un tel dessin doit prendre une place mémoire démentielle... Pas du tout ! Il n'occupe, sauvegardé sur disquette, qu'un unique Ko !... Cette performance est rendue possible grâce à une astuce. Chaque ligne, chaque cercle, chaque fraction du dessin n'est en effet repéré qu'avec ses coordonnées. Pour vous donner un ordre de grandeur, le même dessin, si l'on sauvegardait chaque point - rappelez-vous qu'un point signifie un pixel à l'échelle d'agrandissement maximal -, prendrait *512 Ko ! ! !* C'est dire l'ampleur du tour de force réalisé par les programmeurs !

UN LOGICIEL EXCEPTIONNEL

Microdraft, vous l'avez compris, est un soft fabuleux, extraordinaire, mirifique, un logiciel comme on n'en voit peut-être qu'un par an... Autorisant une précision bien plus grande qu'avec une classique table à dessin - à moins de travailler sur un très grand format -, c'est l'outil idéal du dessinateur industriel. D'autant plus qu'il existe une bibliothèque - en option sur CPC et PCW mais fournie avec la version PC 1512 - comprenant les représentations de tous les composants nécessaires : résistances, transistors, condensateurs, etc. Conçu pour travailler avec une table traçante - l'imprimante du PCW n'étant pas à la hauteur de ce merveilleux outil informatique -, Microdraft est incontestablement un très très grand logiciel qui rend caduque l'utilisation des techniques habituelles.

18/20

Présentation/Notice : /. Nous n'avions qu'une notice en Anglais, remarquable cependant. (La version française est en cours de réalisation.)

Affichage : 19. Propre, efficace, intelligent, rationnel, précis, que demander de plus ?

Convivialité/ergonomie : 16. Sans souris, la technique d'accès aux différents menus qui agissent directement sur le dessin s'avère parfois lente et un peu fastidieuse.

Originalité : 19. Premier logiciel de dessin industriel sur PCW - et quel logiciel !

Intérêt : 19. Pour un dessinateur, of course.

Rapport qualité/prix : 18. Un tel chef-d'œuvre vaut bien 884 F (et 1400 F avec la bibliothèque.)

Autre : 19. L'option zoom est absolument fabuleuse.

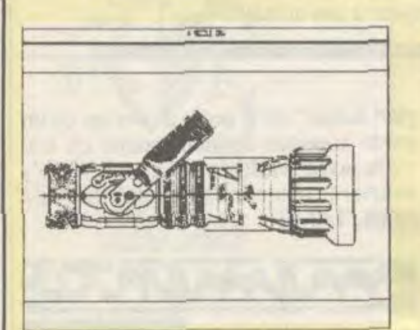


Fig. 1 - Modèle de tête de lance à incendie.

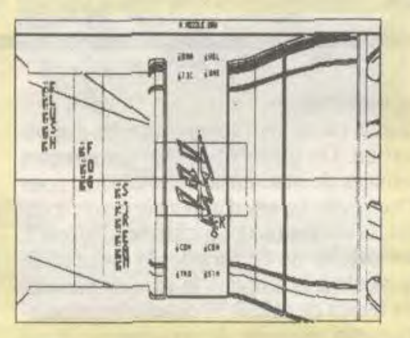


Fig. 2 - Agrandissement de la partie encadrée dans la fig. 1.

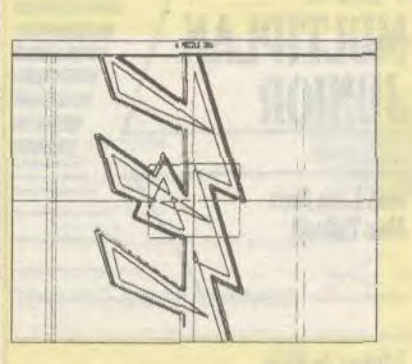


Fig. 3 - Agrandissement du détail encadré de la fig. 2.

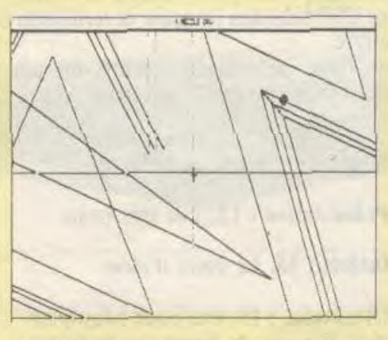


Fig. 4 - Agrandissement maximal (148 fois par rapport à la fig. 1).

DES BASES SOUS TASWORD

Vous utilisez DBase II pour gérer vos fichiers et déplorez de ne pouvoir retravailler vos enregistrements à l'aide d'un traitement de texte pour leur donner une forme plus agréable lors de leur impression ? C'est pourtant tout à fait possible, à condition d'utiliser un logiciel tournant sous CP/M et comprenant les codes ASCII (Wordstar, Tasword, etc.). Sémaphore, la société éditrice de Tasword 8000 (chroniquée dans notre n°6), a justement réalisé une courte routine en Basic permettant de transférer les données DBase II vers ce traitement de texte destiné au PCW.
Il vous suffit de leur écrire pour l'obtenir, en joignant une disquette - qui vous sera retournée avec la routine en question.
Je devine votre profonde stupéfaction. Il arrive qu'un éditeur de softs réalise un tel programme pour mettre en rapport deux de *ses* produits. Mais qu'il le fasse pour permettre la récupération de données issues d'un logiciel étranger à la marque tient de l'événement rarissime. Il convient de louer cette initiative à sa juste valeur.
L'intérêt de cette routine n'est donc pas à démontrer. D'autant plus que Tasword 8000, qui est fourni avec deux polices de caractères "spéciales", peut en gérer jusqu'à huit si vous avez acquis Tasprint 8000. Ce dernier utilitaire apporte en effet six polices supplémentaires, dont certaines ont un aspect assez original. Il permet également de travailler en mode "dactylo", avec lequel chaque ligne de votre texte est imprimée directement quand vous pressez la touche RETURN.
Tasprint vaut 200 F mais la routine, elle, est gratuite.

Sémaphore Logiciels, 1283 LA PLAINE (SUISSE).

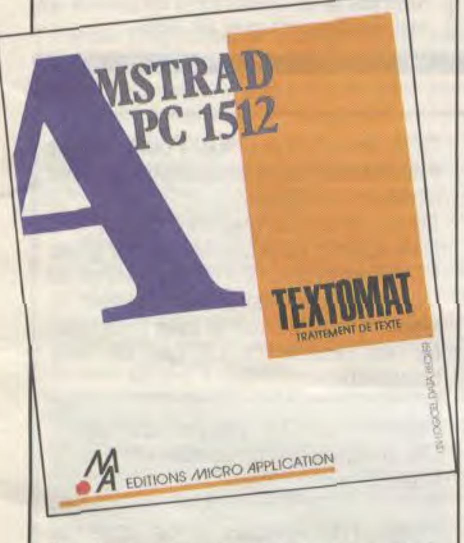




MINI HEBDO

TEXTOMAT de MICRO-APPLICATION STAR DES POIDS PLUME

TEXTOMAT est un traitement de textes économique (790 F) qui possède de nombreuses fonctions. Il se positionne très favorablement sur le marché. Une bien bonne surprise que nous fait là Micro-Application.



En gros, on peut classer les traitements de texte du marché en deux catégories de poids. D'un côté, les poids lourds, puissants et chers. Ils offrent de multiples fonctions et sont, à quelques exceptions près, d'emploi malcommode. Leurs utilisateurs travaillent dans l'édition (journalistes, écrivains, éditeurs...) ou dans le secteur administratif d'une entreprise. De l'autre côté, il y a les traitements de textes poids léger. Leurs fonctions sont souvent plus réduites et leur prix moins élevé. Ils sont principalement employés par des particuliers ou pour des tâches simples dans des entreprises, comme l'envoi de lettres circulaires ou l'édition de bulletins internes.

Textomat fait partie de cette dernière catégorie. Micro-Application a déjà édité un traitement de texte homonyme, pour la gamme CPC. La version PC du logiciel n'est pas qu'une simple adaptation de son prédécesseur. Elle en reprend une grande partie des caractéristiques, comme la présentation d'écran, les fonctions de mailing ou les commandes identiques à celles de Wordstar, mais elle y rajoute un déplacement par souris, des macro-commandes et d'autres fonctions supplémentaires.

A MA DROITE,...

Une fois le logiciel lancé, la page de travail de Textomat s'affiche. Elle ressemble à s'y méprendre à celle de la version CPC. Une ligne d'indications (colonne et ligne de l'emplacement curseur, mode d'insertion, passage en mode calcul ...) est soulignée par la ligne de tabulation. En-dessous, la page d'écriture. Chaque position de caractère est symbolisée par un point. En bas de page, une ligne est réservée aux diverses commandes. Elles n'apparaissent qu'après appui sur la touche F1.

L'affichage de Textomat n'est pas en "Wysiwyg". C'est-à-dire que les caractères gras ou soulignés n'apparaissent pas comme tels à l'écran. On obtient un de ces attributs d'écriture en frappant un code de fonction particulier, qui sera signalé à l'ordinateur par l'entrée du caractère de contrôle "Alt-S". Tant qu'un autre mode d'écriture n'aura pas été déterminé, tout ce qui sera tapé apparaitra dans le mode choisi à l'impression. Si l'on désire changer de caractères, il faut entrer une autre séquence de commandes, même pour repasser en écriture standard. L'avantage de ce type de manipulation, un peu lourde au demeurant, est qu'une insertion dans une zone de caractères gras prendra automatiquement cet attribut.

En revanche, les options d'impression sont assez classiques. Une seule police de caractères, du soulignage, des italiques, du gras, des exposants et indices. Rien d'exceptionnel dans tout cela.

Par ailleurs, à moins d'activer la sous-fonction Ecran du menu Imprimante, la justification du texte (cadré à gauche ou à droite, centré) n'apparaît pas à l'écran.

Il existe par contre d'autres fonctions de mise en page. En-tête et bas de page sont du nombre. Par ailleurs, la césure des mots en fin de ligne est particulièrement bien étudiée. Sa mise en œuvre est semi-automatique. Après qu'on ait tapé la commande, le programme recherche les mots qui seront coupés et propose un emplacement de césure à l'utilisateur. Celui-ci devra confirmer pour qu'elle soit prise en compte. Le programme est capable de faire des coupures "intelligentes", il fait la distinction entre "dia-logue" et "di-chotomie". Comme pour les attributs d'enrichissement, il faut attendre l'impression sur papier ou activer la sous-fonction de visualisation pour se rendre compte de l'effet sur la mise en forme du texte.

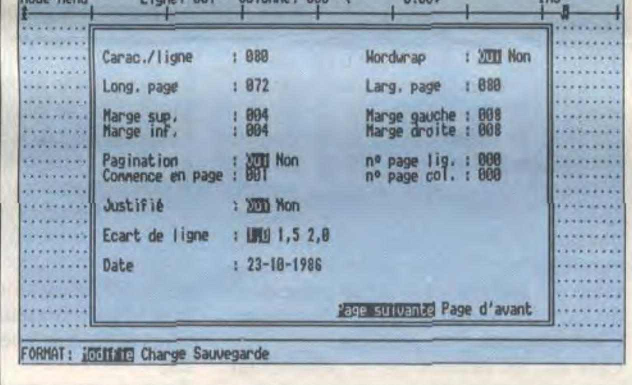
```
Mode Menu      Ligne: 001   Colonne: 000  (      0.00)              INS

        Définition des touches de fonctions.

        f1 : Cher Monsieur,
        f2 : Chère Madame,
        f3 : Madame, Monsieur,
        f4 : Veuillez agréer
        f5 : l'expression de mes sentiments
        f6 : les meilleurs.
        f7 :
        f8 :
        f9 :
        f10:
                               Page suivante Page d'avant

FORMAT: Modifie Charge Sauvegarde
```

La fenêtre de définition des touches de fonction. Chaque touche est rattachée à une formule de texte.



La modification des paramétres de formatage d'imprimante s'effectue à l'aide de la barre d'espace et des touches de curseur.

A MA GAUCHE...

Textomat possède des fonctions de gestion de bloc assez évoluées. Le "couper/coller" cher aux habitués du Mac Intosh est présent. On peut aussi déplacer ou copier l'un des blocs. Leur taille peut d'ailleurs varier d'un caractère à un texte entier. Il est possible de les conserver sur disque et de les réintroduire, par la suite, dans un autre texte.

Le publipostage s'effectue à partir de données en provenance d'un fichier externe, ou de la petite gestion d'adresses de Textomat. Cette partie du logiciel n'est pas très sophistiquée, mais elle répond exactement aux besoins pour lesquels elle a été créée (par exemple, le courrier d'une société de vente par correspondance). On regrettera simplement que ses capacités soient limitées (pas de tri, pas de rubriques supplémentaires...).

En redéfinissant les touches de fonction, certaines tournures de phrase (du style : veuillez agréer...) s'affichent par simple appui sur Alt et la touche définie. Par ailleurs, pour les pervers, il est possible de redéfinir toutes les touches du clavier, dans la limite de la norme ASCII. Ce qui laisse une jolie marge de manœuvre aux imaginatifs !

Plus sérieusement, on peut définir des macro-commandes de gestion de format dans le menu "Format" en activant l'option Formulaire.

La documentation, elle, est un peu confuse. Surtout sur le plan de sa structure. Ainsi, certains passages de la mise en œuvre, l'un des tous premiers chapitres, ne sont compréhensibles que si l'on se reporte, plusieurs pages plus loin, à la section correspondante dans l'étude des fonctions. Pour le reste, aucune commande n'est laissée dans l'oubli et toutes les explications sont claires.

Textomat ne concurrence pas un logiciel aussi puissant qu'Evolution. Son but est autre. Il est destiné à une utilisation personnelle ou semi-professionnelle. Il répond parfaitement à des besoins de publipostage ou d'édition de petits textes. Pour l'écriture d'un roman, on lui préférera un logiciel plus puissant. Mais, tel qu'il est, Textomat est un traitement de texte d'excellente qualité, champion de sa catégorie !

15/20

Présentation/Notice : 13. Claire, mais assez mal organisée.

Affichage : 12. Il faut s'habituer à l'écran couvert de points.

Convivialité/Ergonomie : 16. On s'habitue très rapidement aux commandes.

Intérêt : 16. Un très bon produit, dans sa catégorie.

Originalité : 15. De belles fonctionnalités.

Qualité/Prix : 18. Champion catégorie poids légers ! (790 F)

Puissance et rapidité de traitement : 17. Des défilements d'écrans d'une rapidité folle.

Autres : 17. Une évolution d'un logiciel familial (en provenance du CPC) parfaitement réussie.

NEWSROOM de SPRINGBOARD / ARIOLASOFT ACHETEZ LE JOURNAL !

Newsroom, le moins cher (- de 300 F) des éditeurs électroniques. Mais aussi le moins puissant. Pour s'amuser et s'initier au "desktop publishing", un logiciel sympa.



Vous ne savez peut-être pas ce qu'est l'édition électronique. Il s'agit simplement d'un logiciel qui assure l'édition d'un journal. Autrement dit, il doit vous permettre d'assurer, d'une part la frappe d'un ou de plusieurs textes et, d'autre part, la mise en page. A savoir, la place des illustrations (photos et dessins), le titre, et l'équilibre du texte par divers "filets" (ces traits qui entourent un article ou soulignent un titre).

Un ordinateur sait faire tout cela, vous le savez. Après tout, qu'y a-t'il de plus dans ce logiciel qu'un banal traitement de texte, un éditeur graphique et un module qui permette de joindre le tout ? En réalité, pas grand-chose. Mais dans un éditeur électronique, tous ces éléments sont intégrés, ce qui simplifie la manœuvre.

Avec Newsroom, tout se passe comme dans un vrai journal. Il y a un bureau de rédaction, un laboratoire photo, une maquette, un coin "Une et manchette", un bureau de communications avec l'extérieur et une presse. Derrière tout ce beau monde, le rédacteur en chef tire les manettes.

En l'occurrence, le rédac'chef, c'est vous ! Au début du programme, vous vous retrouvez dans les locaux du journal (Amstradebdo, par exemple). Dessinés devant vous, des gens penchés sur leur travail attendent vos ordres.

JE VEUX ÊTRE...

Première étape, vous vous rendez en salle de rédaction. C'est quand même bien là que se fait l'essentiel d'un journal, non ? Cette salle est composée d'un bloc d'écriture et de diverses options. Vous allez pouvoir choisir la police de caractères parmi les cinq qui vous sont proposée, gommer le texte s'il ne vous plaît pas, récupérer un élément que vous auriez effacé par erreur (la fonction (OOPS). Ça fait vraiment Anglais, j'adore !), annuler la totalité du travail en cours, gérer vos textes sur disquette ou retourner dans l'entrée du journal.

D'abord, il faut vous préciser que vous ne travaillez que sur des blocs de texte, d'une taille de 21 lignes de 36 colonnes en petits caractères. Ensuite, surprise désagréable, votre clavier s'est transformé aux normes anglaises, vous êtes en QWERTY ! L'explication de ce phénomène est simple. Newsroom est un programme anglo-saxon qui n'a pas été francisé. Les lettres s'inscrivent à partir de polices de caractères fournies par le logiciel. Par conséquent, nos amis anglais ont établi des correspondances entre les signes affichés et les touches que vous enfoncerez... mais en simulant un clavier QWERTY ! En conséquence, un certain malaise pour taper juste, d'autant que l'accentuation qui fait la difficulté de notre langage a disparu.

REDAC'CHEF...

Une fois que vous aurez écrit votre texte, en n'oubliant pas de l'inscrire sur une disquette de données, vous pourrez courrir vous occuper des illustrations. Vous entrez donc dans le laboratoire photo. Sur la seconde disquette de Newsroom, vous trouverez toutes les archives du journal, environ 600 dessins. Chaque page de photos comporte plusieurs épreuves. Vous en sélectionnez une au moyen de la souris, puis la sauvegardez sur la disquette de données.

Autre possibilité, la photo choisie ne vous convient pas entièrement. Rien ne vous empêche de la retoucher avant de l'enregis-

ATTENTION AU BLOB ! NO 10-10 F
LE MENSUEL A CONSOMMER SUR PLACE
M1003

A la fin du jour, il sortit son revolver, le pointa vers sa tempe et appuya sur la detente.
Les rares restes que l'on retrouva n'avaient plus grand rapport avec une figure humaine. Pourtant, la main se tendit vers l'inspecteur Burieux.

Un mouvement de recul, accompagne d'une lueur de degout, lui fit prendre ses jambes a son cou. La nausee qui le tenaillait vrillait ses tempes. Un filet de bave coulait a la commissure de ses levres. Il tremblait de facon ininterrompue.

Suite page 19

15/20

Présentation/Notice : 14. En Français, pas trés lisible, mais on s'en passe très vite.

Affichage : 15. Attention, il y a une grande différence de taille entre ce qui apparaît à l'écran et ce qui est imprimé. Mais c'est clair.

Convivialité/Ergonomie : 19. Environ dix minutes d'apprentissage, c'est assez rare !

Intérêt : 16. A la fois productif et instructif.

Originalité : 15. Un logiciel attrayant.

Qualité/Prix : 17. Mieux qu'un jeu pour le prix d'un jeu (- de 300 F)

Puissance et rapidité de traitement : 15. Il manque quand même quelques fonctions.

Autres : 10. Dommage que le générateur de caractères n'ait pas été francisé.





CPC A LA BAGUETTE

Il y a en ce moment un engouement aux USA pour les logiciels d'édition électronique, tel NEWSROOM ou PAGEMAKER. En France, après une "folie" pour les utilitaires d'animation (GRAPHIC CITY, 3D STUDIO,THE ANIMATOR...) voici venir le temps des utilitaires musicaux, de Music Studio (Cobra Soft) à EMU (Gremlins graphics) en passant par Echo-Soft (ESAT SOFTWARE), Ce dernier étant la seule synthèse vocale sans interface mais avec seulement un logiciel sur CPC. On vous en parle très bientôt, promis.
Dernier né de ces utilitaires, AMDRUM, système de batterie digital sur Amstrad. Composé d'un boîtier ROM et d'un logiciel sur disc ou cassette, AMDRUM devrait vous permettre de vous faire expulser sans problème de votre appartement par vos voisins assourdis. Vous pourrez en effet programmer en temps réel ou roulement par roulement jusqu'à huit types de sons différents, de la cymbale à la grosse caisse et la caisse claire.
Pour 35 Livres (environ 400 francs), Amdrum vous propose aussi la sauvegarde de vos solos, la possibilité de créer vos propres sons et le raccordement sur chaîne HI-FI. Cheetah Marketing, les créateurs de la bête, ont aussi eu la bonne idée d'inclure un bon millier de rythmes dans le programme. Bientôt l'égal de Phil Collins ?

LES JAUNES DÉBARQUENT

KONAMI, en France, on connaît un peu. Au Japon, c'est pourtant le leader incontesté du marché ludique, c'est-à-dire du marché des cartouches pour MSX. Les bénéfices sont énormes au pays du soleil levant où KONAMI est l'un des piliers du standard. Jusqu'à présent, les logiciels n'étaient adaptés sur AMSTRAD que par le biais d'une coédition avec IMAGINE, mais sans que les dirigeants de la société nippone ne s'en préoccupent trop. Eh bien, tout ça, c'est fini !
Ayant certainement pris conscience que le marché français pouvait être d'un volume appréciable, KONAMI vient de passer un accord de distribution direct avec la société SANDYX, 89, rue de Charenton, Paris. On espère que cela permettra de découvrir les nouveautés de l'éditeur japonais plus rapidement que précédemment.
Le premier logiciel distribué par cette nouvelle filière vient d'arriver : il s'agit de JAIL BREAK, l'histoire de l'évasion en masse des prisonniers de la ville. A vous de les abattre avant qu'ils ne dévalisent toute la cité. Rien de plus simple, non ?

VOL INFORMATIQUE

Vous connaissez tous The Hit Squad, l'éditeur qui nous sort régulièrement des compilations des logiciels les plus vendus sous le nom de "THEY SOLD A MILLION", dont trois volumes sont parus actuellement. Ariolasoft a eu l'idée originale de sortir son nouveau logiciel vedette sous le patronyme prometteur de "THEY $TOLE A MILLION". Espérons que le logiciel possède autant d'humour dans sa totalité.
Scandaleux pompage certes, mais compréhensible puisque ce soft n'est autre que l'histoire du hold-up du siècle, voire du millénaire. Nul ne sait encore s'il aura le même succès que les compilations du (presque) même nom, mais Ariolasoft a poussé le hold-up jusqu'à reprendre un prix public similaire en Angleterre, 9.95 £ en cassette et 14.95 £ en disquette. Je n'ai pas encore pu tester le programme, mais j'espère que la première partie du casse prévue ne passe pas par mon portefeuille. Bientôt la suite de nos aventures dans "THEY LOAD A MILLION", l'histoire de la cassette qui ne voulait pas se charger.

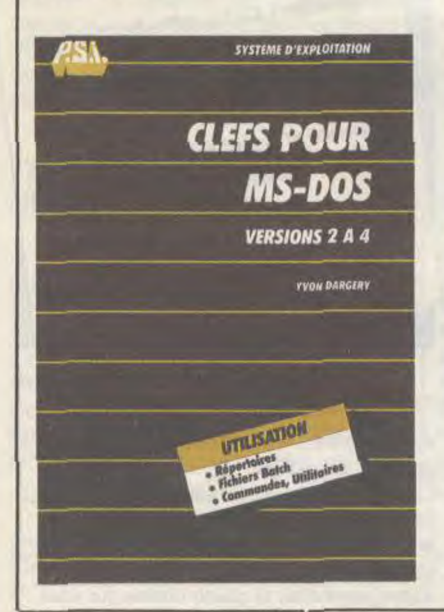
LA RANCUNE TENACE

Le dicton dit que faute avouée est à moitié pardonnée. L'inventeur de cette formule n'était sûrement pas Anglais. Pour preuve, la sortie par Grandslam de (notez bien l'astuce) "PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA".
Nos voisins d'Outre-Channel avaient déjà eu beaucoup de mal à admettre la guerre des Malouines, mais alors perdre 2-0 en coupe du monde de football contre l'Argentine, ça a fait un scandale national. Pensez, les inventeurs de la balle au pied se faire mettre à mal par ces gauchos basanés, pouah, quelle horreur ! Il est vrai que le premier but argentin fut marqué avec la petite main de Maradona, au vu et su de tous sauf de l'arbitre.
De là à en sortir un soft tout de même ! Eh bien si, Grandslam a osé ! Peter Shilton, goal de l'équipe d'Angleterre, patronne d'ailleurs cette simulation de football, où l'usage des mains est possible mais sanctionné par l'arbitre s'il vous voit. A ce train-là, les Anglais ne vont pas tarder à nous sortir un joystick spécial fonctionnant avec les pieds...

BOUQUINS

CLEFS POUR MS-DOS VERSIONS 2 A 4
par Yvon DARGERY
Edité au PSI

Yvon Dargery est un écrivain-journaliste considéré à juste titre comme un des meilleurs spécialistes du MS-DOS en France. Il possède également l'art de rendre son discours accessible à tous. Une qualité qui n'est pas donnée à tout le monde.
Ces caractéristiques se retrouvent dans cet ouvrage. Dès l'abord, l'œil du lecteur est attiré par un historique de MS-DOS. Il lui permet de comprendre l'évolution du système d'exploitation, parallèle à celle de l'ordinateur qui le supporte (l'IBM PC ou un compatible). Ensuite, quelques généralités techniques sur le DOS servent d'introduction à un lexique d'informatique plus particulièrement axé sur l'univers PC. C'est une très agréable surprise de trouver là ce petit glossaire. Il s'agit effectivement d'un des premiers chapitres que le lecteur doit lire. Et c'est tant mieux qu'il n'ait pas à le rechercher en fin de volume.
La structure du livre l'adresse à des lecteurs débutants, qui possèdent malgré tout quelques connaissances de base. Les renseignements contenus dans l'ouvrage représentent un énorme savoir. Il est délivré progressivement, de manière très explicite. On explorera donc avec avidité les sous-directory, les fichiers Batch, les volumes et fichiers, très longuement expliqués et les outils de programmation avancée. Chacun y trouvera une réponse à sa question particulière, débutant comme programmeur de haute volée. (172 pages, 185 F)



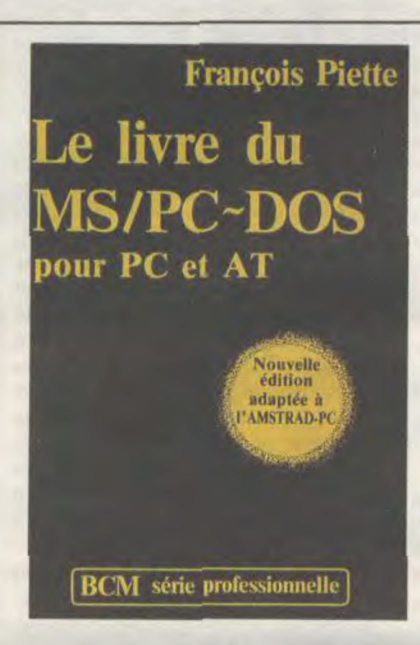
Présentation : 13. Maquette précise, nombreuses illustrations, mais manque de clarté dans la présentation.

Style : 15. Parfois un peu sec. Mais très net.

Intérêt : 17. Une des pierres d'achoppement de la littérature MS-DOS.

Originalité : 16. Des informations vraiment pratiques.

LE LIVRE DU MS/PC-DOS POUR PC ET AT
par François PIETTE
Edité par BCM, distribué en France par PSI



Ah la la ! Quand le PSI se met à éditer des livres sur le MS-DOS, il ne fait pas les choses à moitié. Celui-ci fait partie d'une livraison de trois, rien moins. A sa décharge, signalons qu'il est édité par BCM, une société belge. Donc, il est un peu moins PSI que les autres. Mais quand même ! A lire, d'une traite, ça fait tout drôle, trois ouvrages sur le même sujet.
De plus, ce volume n'est pas une vraie nouveauté. Il s'agit en fait d'une seconde édition, spécialement adaptée au PC 1512 d'Amstrad. Opportunisme commercial ? Je ne sais. Mais François Piette aurait pu en profiter pour replacer la table des matières à sa vraie place dans un livre technique, en début d'ouvrage. C'est toujours plus pratique.
Cela dit, les lecteurs qui se pencheront sur cet ouvrage seront satisfaits. Il faut avant tout qu'ils soient utilisateurs chevronnés, et qu'ils possèdent de bonnes connaissances préliminaires du DOS. Les sujets abordés démontrent toute la dimension du livre : comment créer un fichier COM ou un fichier EXE, comment programmer les vecteurs d'interruption, comment gérer la mémoire ou des télécommunications. Suit une litanie de programmes importants, mais difficiles à apprécier.
Un bouquin intéressant, mais réservé au public restreint des programmeurs de haut vol. (340 pages, 145 F)

Présentation : 8. Serrée. Nombreux listings. Brrrr...

Style : 13. Jargon informatique. Plutôt direct.

Intérêt : 17. Niveau très élevé. Les développeurs seront contents.

Originalité : 15. Un livre qui ouvre de nouvelles portes sur l'étude du DOS.

MS-DOS PAS A PAS VERSION 2 A 4 d'Alain PINAUD
Edité par le PSI.

La manie des adaptations destinées aux PC 1512 fait tache d'huile. Et le PSI est un de nos principaux producteurs en la matière. Trois livres sur le même sujet ! Celui-ci est le plus "basique" du lot. Il s'adresse au novice et au débutant qui possède quelques connaissances. L'ouvrage commence d'ailleurs par une introduction aux systèmes d'exploitation en général. Puis on en vient au MS-DOS et à son histoire. Le chapitre suivant traite des précautions à prendre pour utiliser son ordinateur. Des recommandations mille fois vues, mais jamais inutiles.
Tout de suite après, on entre dans le domaine de la pratique. Pas à un très haut niveau, certes, mais l'utilisateur y apprendra les commandes de base du système d'exploitation. Chacune d'entre elles est étudiée longuement, avec exemples à la clef. Puis vient une explication approfondie d'Edlin, qui est au traitement de textes ce que la 2CV est à la voiture.
Les chapitres suivants sont consacrés aux extensions des dernières versions de MS-DOS, de la 2.0 à la 4.0. Pour chacune d'entre elles, toutes les améliorations sont explorées en détail.
Le but de cet ouvrage n'est pas de vous faire devenir un programmeur de génie. Plus simplement, il vous permettra de répondre rapidement à toute question du type : "que faut-il que je fasse pour obtenir tel résultat ?". Ce qui est déjà beaucoup.

Présentation : 12. Un peu confuse. Les informations ne sautent pas aux yeux.

Style : 11. Des phrases parfois un peu embrouillées.

Intérêt : 14. Une bonne initiation pratique.

Originalité : 16. Evite les sentiers maintes fois rebattus des glossaires alphabétiques sans intérêt.



NEWSROOM : ACHETEZ LE JOURNAL !

Suite de la page 17

trer. Vous avez plusieurs options. Si cela vous chante, vous pouvez retourner la photo. Vous pouvez également utiliser plusieurs outils graphiques : crayons de diverses tailles, trames, remplissages, cadres... Par contre, pas de couleurs, rien que du noir et blanc. Mais je suppose que peu d'entre-vous possèdent une imprimante couleurs. Une loupe vous permet également d'affiner un dessin, en travaillant point par point.
Une fois satisfait de votre graphique, vous pouvez le photographier. Vous définissez le cadre de la photo avec la souris, vous cliquez une fois et hop ! c'est dans la boîte !
Pour l'utiliser et la légender, vous retournez à la salle de rédaction. Vous y apportez la photo, qui est sur disquette. A l'aide de la souris, vous la disposez dans le bloc vide. Vous n'avez plus qu'à taper un texte au clavier, et voilà une superbe illustration légendée.

A LA PLACE DU...

Comme l'inspiration ne vous quitte pas, vous pouvez maintenant aller faire un tour dans le coin "Une et manchette". Vous allez y sortir le titre de votre journal (Amstradebdo, dois-je vous le rappeler ?) en grosses lettres avec un sous-titre plus petit et un joli petit croco pour bien montrer que vous ne parlez pas de pommes. Le travail à effectuer ressemble beaucoup à celui que vous aurez fait en salle de rédaction. Seule grosse différence : la difficulté pour effacer une faute de frappe. Impossible d'utiliser la classique touche de retour avec écrasement du caractère. Il vous faut systématiquement vous replacer, avec la souris ou avec les flèches de curseur, sur la lettre à ôter. Puis vous appuyez sur Del, et ouf !, le signe gênant a disparu.
Comme toujours, le travail fini, vous effectuez une petite sauvegarde, et retour au menu. Il se fait temps d'aller mettre en page le fruit de ce labeur acharné. Un petit tour à la maquette s'impose donc. Commencez par choisir la disposition de votre page et le nombre de blocs qu'elle va contenir. Elle peut avoir une manchette ou non, c'est vous qui décidez. Puis apparaissent les diverses zones de la page. Pour vous déplacer d'un bloc à l'autre, utilisez au choix souris ou flèches. Une fois l'un deux sélectionné, vous cliquez, une fenêtre s'ouvre et vous indique le nom de tous les fichiers qui correspondent au type de bloc. Vous en choisissez un, encore un clic, et au suivant ! Procédez de la même façon pour tous les blocs, cela va très vite. Malheureusement, vous n'aurez pas l'occasion de voir la page montée à l'écran. Seul le nom des blocs choisis apparaît. Un peu frustrant. Autre défaut, aucun élément ne permet d'améliorer la maquette. Vous ne pouvez pas tracer de filet entre les colonnes, pas plus qu'insérer des points de repères en début de texte (comme les crocos d'Amstradebdo).

REDAC'CHEF !

Pour ne pas vous laisser abattre, vous vous dirigez alors vers la presse. De nombreux types d'imprimantes s'offrent à vous. Le programme a choisi l'Epson MX-80 comme option par défaut. Mais, si celle-ci ne vous convenait pas, une bonne quarantaine d'imprimantes peuvent être choisies. Vous pouvez alors éditer la page entière, un dessin ou un bloc de texte seul. Ce n'est pas très rapide, tous les caractères sont en mode graphique. Mais le résultat est assez bien rendu. Pas de qualité courrier, c'est sûr, mais un texte lisible.
Satisfait du résultat, vous retournez à la salle principale, une petite idée en tête. Vos abonnés seront trés contents de recevoir leur journal favori par la poste. Mais certains d'entre eux disposent d'un ordinateur et d'un modem. Ne serait-il pas intéressant de leur envoyer le journal par cette voie ? Newsroom dispose d'un module qui permet ce genre d'envoi. Il faudra indiquer au programme le type de modem que vous possédez, puis envoyer votre page. Rien de plus simple.

ET J'Y ARRIVERAI ! (Pas sûr ! NDRC)

La simplicité est d'ailleurs le maître-mot de Newsroom. Au bout d'un quart d'heure, et en parcourant la documentation en Français, on arrive très facilement à monter sa première page. Elle n'aura certainement rien d'extraordinaire. Mais vous y aurez pris un grand plaisir.
Newsroom n'est pas un logiciel professionnel. Ses capacités ne sont pas assez étendues pour que l'on s'en serve dans l'édition d'un journal d'entreprise ou d'un dépliant publicitaire. En revanche, pourquoi ne pas commercialiser son fanzine d'informatique par ce moyen ? C'est on ne peut plus sympa, et l'emploi de Newsroom vous aura inculqué les bases de l'édition électronique. Rien ne vous empêchera d'acheter un logiciel plus sophistiqué par la suite. ■

ABONNEZ-VOUS A AMSTRADEBDO

SIX FORMULES POUR TOUS LES GOUTS !

ECONOMISEZ JUSQU'A 334 FRANCS !

Comment recevoir Amstradebdo toutes les semaines à domicile, en payant moins cher ? Il suffit de s'abonner ! En vous abonnant pour un an au journal et à la cassette, vous ne payez que 750 francs pour 52 numéros et 12 cassettes, au lieu de 1084 francs si vous l'achetiez au numéro ! Pour six mois, vous ne débourserez que 400 francs au lieu de 542 : une économie conséquente ! Vous ne voulez que le journal ? 330 francs pour un an, au lieu de 364 et 170 francs pour six mois, au lieu de 182.
Vous préférez garder un contact régulier avec votre marchand de journaux et vous ne voulez que la cassette ? 500 francs ar (12 exemplaires) au lieu de 720, ou 260 francs pour 6 mois au lieu de 360 : c'est vous qui choisissez !



Nom : ....
Prénom : ....
Adresse complète : ....
....
....

Ordinateur utilisé : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ 8512 ☐ 8256
☐ 1512 ☐ Autre

2 Règlement par ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat (photocopie jointe)

	1 an	6 mois
Abonnement au journal uniquement	330 Frs ☐ (1)	170 Frs ☐ (4)
Abonnement à la cassette uniquement	500 Frs ☐ (2)	260 Frs ☐ (5)
Abonnement au journal et à la cassette	750 Frs ☐ (3)	400 Frs ☐ (6)

HIT PARADE



Chaque semaine, retrouvez le hit-parade des meilleures ventes de logiciels des distributeurs et le vôtre. Participez au classement en nous adressant sur carte postale le titre de vos 15 logiciels préférés. L'un de vous gagnera, chaque semaine, un abonnement d'un an à AMSTRADEBDO, K7 comprise !

Avec la participation de Guillemot, Innelec, Loridit et Micromania.

HIT DISTRIBUTEURS

1	**They Sold a Million II** *de The Hit Squad*	▲
2	**The Hit Pack** *d'Elite Systems*	▲
3	**Les Lauréats** *de The Hit Squad*	▼
4	**Konami Coin'Op Hit** *de Konami*	▼
5	**Jail Break** *de Konami*	▲
6	**Trivial Pursuit** *de Domark*	▲
7	**Gauntlet** *d'Us Gold*	▼
8	**Gold Hits** *de 'Us Gold*	▲
9	**Space Harrier** *d'Elite Systems*	▲
10	**Fer et Flamme** *d'Ubi Soft*	▼
11	**Sram II** *d'Ere Informatique*	▼
12	**Pack Fil** *de Fil*	▼
13	**Top Gun** *d'Ocean*	—
14	**Bob Winner** *de Loriciels*	—
15	**Ikari Warrior** *d'Elite Systems*	—

HIT LECTEURS

1	**Ikari Warrior** *d'Elite Systems*	▲
2	**Winter Games** *d'Epyx*	▼
3	**Ghost'n Goblins** *d'Elite Systems*	▲
4	**Sram II** *d'Ere Informatique*	▲
5	**Zombi** *d'Ubi Soft*	▲
6	**Sapiens** *de Loriciels*	▼
7	**Commando** *d'Elite Systems*	▼
8	**Grand Prix 500CC** *de Microids*	▲
9	**Cauldron II** *de Palace Software*	▲
10	**Crafton & Xunk** *d'Ere Informatique*	▼
11	**Trailblazer** *de Gremlin Graphics*	▼
12	**Le Pacte** *de Loriciels*	▼
13	**They Sold a Million III** *de The Hit Squad*	—
14	**Bactron** *de Loriciels*	▲
15	**Aliens** *d'Activision*	▲